NINJA GAIDEN 体験版 付録/DOAO最新情報

Xbox 専門情報誌

ファミ通Xbox

NINJA GAIDEN SPECIAL

2004 MAR. 3月号増刊 | 定価880Yen

体験版を詳細に解説 NINJA GAIDEN

最新コスチューム情報 DEAD OR ALIVE Online

トゥルーファンタジー ライブオンライン

天空 Tenku-2

ゴーストリコン アイランドサンダー

Xbox Live情報

本誌独占 体験版付録



2大付録

1 体験版のみのスペシャルチューニング NINJA GAIDEN体験版

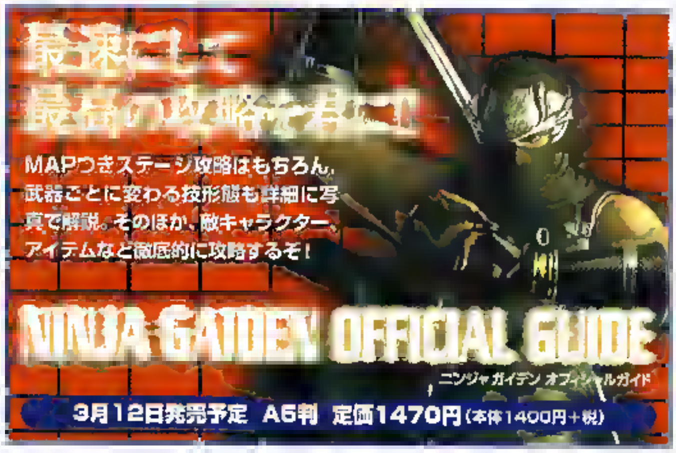
2 Xbox Live 2カ月無料カード


たたかうひとへ。
NINJA
GAIDEN

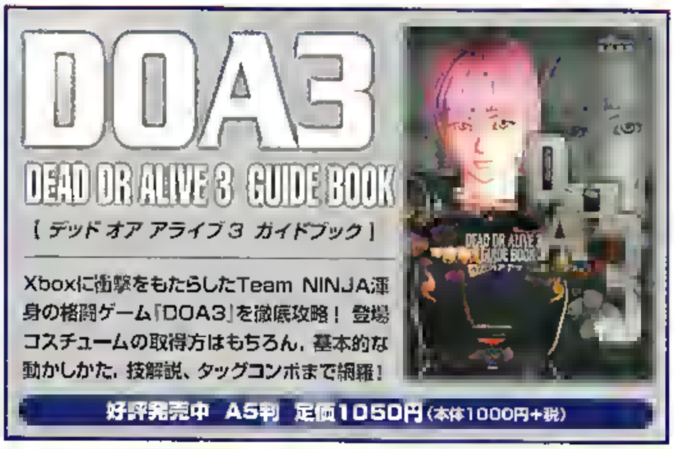

XBOX
唯一無比。
アクションゲームの常識を破壊するハイスピード・バトルアクション。
未曾有の操作性と、超絶のグラフィックがもたらす興奮を堪能せよ!
Xbox専用ソフト
アクションアドベンチャー
2004年2月26日発売予定
希望小売価格
7,800円(税別予価)
Xbox Live対応
HDTV対応
ワイドテレビ対応
ハードディスク対応
豪華予約特典
第1弾「あやね新型コスチューム」スペシャルフィギュア
第2弾「かすみ クリスマスポスター」
につづき
第3弾 The History of NINJA
Team NINJAの描き下ろしポスター、全62枚を一挙収録!
The History of NINJA
1996~2004
【お問い合わせ専用番号】03-3222-7630(土・日・祝日を除く 13:00~18:00)
※画面は開発中のものです
【Team NINJA公式サイト】http://www.tecmo.co.jp/teamninja/ 【テクモホットライン】03-3222-7550
Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。 ©TECMO, LTD. Team NINJA 2003
TECMO
http://www.tecmo.co.jp

ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍









好評発売中の本

Xbox Live パーフェクトガイド	定価1575円(本体1500円+税)
エンジェリック・コンサート 公式ビジュアルファンブック PS2版にも対応	定価2520円(本体2400円+税)
O・TO・GI -御伽- オフィシャルガイドブック	定価1470円(本体1400円+税)
O・TO・GI ～百鬼討伐絵巻～ オフィシャルガイドブック	定価1470円(本体1400円+税)
ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック	定価1344円(本体1280円+税)
クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイド	定価1470円(本体1400円+税)
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3 パーフェクトガイド	定価1470円(本体1400円+税)
JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック	定価1260円(本体1200円+税)
式神の城 公式設定資料集 PS2版にも対応	定価2520円(本体2400円+税)
式神の城 EVOLUTION 公式設定資料集	定価2310円(本体2200円+税)
ジョッキーズロード パーフェクトガイド	定価1470円(本体1400円+税)
segaGT 2002 パーフェクトガイド	定価1470円(本体1400円+税)
DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック	定価1449円(本体1380円+税)
DINO CRISIS 3 公式ガイドブック	定価1260円(本体1200円+税)
テネレッツァ 公式ビジュアルファンブック PC版にも対応	定価1995円(本体1900円+税)
トライアングル・アゲイン 公式ビジュアルファンブック	定価2520円(本体2400円+税)
N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment ビジュアルプレイガイド	定価2310円(本体2200円+税)
ピストロ・きゅーぴっと 公式ビジュアルファンブック	定価2520円(本体2400円+税)
ピストロ・きゅーぴっと2 公式ビジュアルファンブック PS2版にも対応	定価2520円(本体2400円+税)
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー パーフェクトガイド	定価1344円(本体1280円+税)
プロジェクトゴッサム レーシング2 パーフェクトガイド	定価1575円(本体1500円+税)
HALO ヘイロー サバイバルガイドブック	定価1470円(本体1400円+税)
魔牙霊 パーフェクトガイド	定価1575円(本体1500円+税)
マキシマムチェイス パーフェクトガイド	定価1470円(本体1400円+税)
叢 -MURAKUMO- オフィシャルガイドブック	定価1470円(本体1400円+税)
メックアサルト パーフェクトガイド	定価1575円(本体1500円+税)
ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック	定価1470円(本体1400円+税)

●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先:アスキーストア 電話03・3499・9300/FAX03・3499・3990 E-mail:cs@ascii-store.com http://www.enterbrain.co.jp/

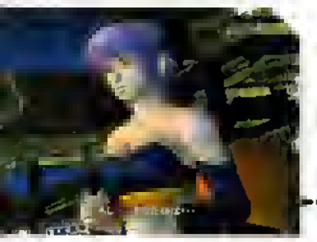
お問合せ先:株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話03・5433・7850(営業局)

ファミ通Xbox 3月号増刊

NINJA GAIDEN SPECIAL

CONTENTS





WE LOVE Xbox Live

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　Tel03-5433-7850(営業局)

ファミ通Xboxホームページアドレス▶http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

※本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポートTEL03・5433・7868まで、メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。



COVER
「NINJA GAIDEN」
©TECMO,LTD.Team NINJA 2004
デザイン：山本和幸

STAFF

■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀樹
■編集長　相沢浩仁
■副編集長　松井宗理
■アートディレクター　山本和幸
■編集スタッフ　小林利治／加藤政樹／西村崇行
佐藤稔／鈴木規康／遠藤崇昭
古屋陽一
■制作スタッフ　井上圭司
■進行　川合昇／庄野杏／藤田昇／釜下美紀
■編集協力　石井ぜんじ／氏家雅紀
百瀬敬／佐藤大作
■制作協力　風間新吾／山内大助
■広告営業　劝刀秀国／水本九州男／黒川朗広
李宏樹／安部聡一／桐山達夫
高瀬正人／宮下和巳／高橋利恵
田山麻子／樋口尚子／梅田展美
■雑誌営業　酒井朗嵩／蛭前秀隆
■制作調査　青木孝道
■マーケティング　上床光信／菊池隆司／福田幸司
■海外特派員　みちよ・パティロ

『NINJA GAIDEN』の実力を五感で感じろ！



Story

魔刀、黒龍丸……

はるか神話の時代に災いをなし、世界を漆黒の闇に閉ざした黒い龍。
その骨より削り出したと言われる伝説の刀。
黒龍の邪悪な魂を内に宿すこの刀は強大な魔力のゆえに
龍の一族によって開闢以来封印されてきたのだった。
ひとたび封印を解かれれば
大気に渦巻く邪念、地底に染みわたる怨念をかき集め
つかを握る者に無尽蔵の力を与えたその果てに
ついには魔王となさしめると伝えられる。
しかし、秘められたその真の力は
伝承者たる龍の一族でさえ決して知ることはなかった。

そして、龍剣……

龍の一族に古き時代より伝えられるもう一振りの刀。
すなわち、邪悪と戦いし太古の戦士がこれをもって黒龍を倒したという。
龍の牙より削り出したこの刀はやがて、龍の一族の末裔
隼流の忍者たちによって現代に受け継がれてきた。
そして今龍剣は一族の若き忍者、リュウ・ハヤブサの手に握られている。





NINJA GAIDEN

Xboxユーザー期待の新作「NINJA GAIDEN」を16ページの大ボリュームでお届け。数多くの基本アクション、武器ごとの技特性を特集。さらには詰まったときのために最低限のステージ攻略もアリ。最新情報も余すところなく大公開だ！

タイトル	ニンジャ ガイデン		
発売元	テクモ	ジャンル	アクション
発売日	2月26日発売予定	価格	7800円（税別予価）
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー：板垣伴信
ブロック数	未定	対象年齢	18歳以上
システム対応	5.1ch / [illegible] / HDTV		
その他	ワイドテレビ対応		

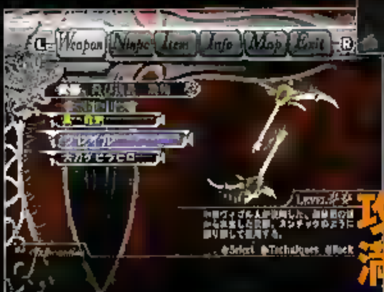
体験版を完全解説＋最新情報をキミに！

2月26日の本作発売まであと2週間。Team NINJAの作品にしては珍しく体験版が作成された。しかもその内容は、複数武器が使えるスペシャルチューニングバージョン。取扱説明書がわりの基本アクションから、ステージ攻略まで大ボリュームでお届けしよう。さらに発売直前最新情報、これまで公開された過去情報、インタビューをまとめて掲載だ。

Check 1 体験版を遊び倒せ！

超忍ハヤブサをいかに華麗に動かすか？ 基本操作、数々の体術、詳細な武器解説はもちろん、ステージ中で詰まりそうな部分をピックアップして攻略。また、体験版を遊びつくすためのポイントもアリ。体験版を極めろ！





←↑体験版は１ステージのみの収録だが、そのボリュームは驚くほど。基本から攻略ポイントまで詳細に解説するぞ。華麗なプレイでMASTER NINJA（超忍）の最高評価を目指そう！

攻略のヒントを満載でお届け！

Check 2 発売間近！ 最新情報！

発売を目前に控え、最新情報が続々公開された。謎の美女レイチェルの存在、超強大なボス戦の詳細、そして古の名作『NINJA外伝（忍者龍剣伝）』とは？ などなど、数々の疑問に答える情報を盛りだくさんでお届けしよう。





↑往年の名作『NINJA外伝』とは？ ゲーム中に遊べるという過去作をチェック！

←巨大なボスに捕らえられる謎の美女、レイチェル。彼女の正体がようやく明かされる？ ボス戦にも注目！

Check 3 1面以降の流れをチェック

体験版は残念ながら1面のみで終了してしまうが、気になる2面以降もチェック！ ハヤブサの住まいである忍びの里で起こった事件とは？ そしてヴィゴル帝国に乗り込んだハヤブサを待ち受ける敵とは？ ステージ構成、敵キャラの詳細を掲載する。また、過去のインタビューも掲載するぞ!!



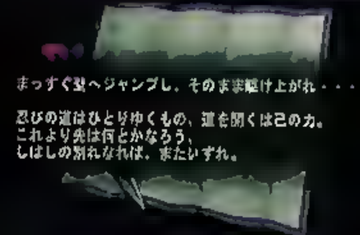
↑2面以降では、騎馬武者やMSAT、そして軍隊までもがハヤブサを迎撃することに！



まずはハヤブサの基本動作&体術を覚えろ！

基本操作、そして独自の体術

ゲームを始めるまえに、基本の操作を説明をしよう。ハヤブサを自在に操るためには、操作の確認が欠かせない。まずはスタートの清流地点で、各種操作をいろいろ試してみるといいだろう。



メイン画面においては、左スティックで移動し、左トリガで防御、右の4つのボタンで各種アクションを行う。右スティック、右トリガは視点変更に使用する。スタートボタンでメニュー画面に移行できる。



武器／通常攻撃



Xボタンを押すと主武器の基本的な攻撃をくり出せる。隙が少なくす速い攻撃。必殺攻撃との組み合わせにより、さまざまな連撃を生み出すことができる。

武器／必殺攻撃



Yボタンを押すと主武器の必殺攻撃をくり出せる。隙が大きいが、威力は強い。通常攻撃との組み合わせで多彩な技が出せる。また、絶技など特殊な技もここから始まる。

視点リセット(ズーム)

右トリガを引くことによって視点を背後視点にリセットすることができる。矢で狙いをつけるときは、3段階でズーム率の変更が可能。

ガード



左トリガを引くと防御を行う。全方向をカバーし、斬りや飛び道具など、打撃系の攻撃を防ぐことができる。ただし投げなど特殊な攻撃は防ぐことができない。

忍法



Y+Bボタンの同時押しで、忍法が発動する。忍法は強力な術で、フィールドにいる敵すべてに大ダメージを与える。左上に表示された個数のみ使うことができる。

移動



左スティックを動かすことによって、ハヤブサの移動を行う。地上のみならず、ジャンプ方向や、垂直の壁を走るときにも進む方向を操作することができる。

飛び道具



Bボタンを押すことによって飛び道具を放つことができる。飛び道具は主武器との併用が可能。個数に限りのある飛び道具は、画面右上に残りの数が表示される。

メニュー画面

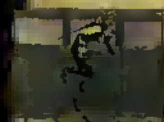
メイン画面から、スタートボタンを押すことによってメニュー画面に入ることができる。武器やアイテムの使用・変更などが可能。

視点操作



右スティックを動かすことによって、視点が主観に変化。さらに動かすと主観視点のままわりを見渡すことができる。左スティックを動かすと視点はもとに戻る。

ジャンプ



Aボタンを押すとジャンプすることができる。地上だけでなく、垂直の壁を蹴ってジャンプすることもできる。ぶら下がり状態から昇り降りするときにも使用。

MAP表示

黒ボタンを押すとメイン画面から直接、MAP表示に切り替えることができる。MAP表示はメニュー画面から入ることも可能。

ゲーム画面の見かた

ゲーム画面はリアルタイムのアクションを行うメイン画面と、武器やアイテムの使用・変更、情報確認を行うメニュー画面の2種類に分かれている。アクション中でも、臨機応変にスタートボタンを押してメニュー画面に入れる。



←技の硬直時間などはスタートボタンを押してもメニュー画面に入れないので注意。



メイン画面

画面の左上、❶はハヤブサの体力を表す。その左、❷は忍法の種類の表示。❸の小さな丸は忍法の使える数を表す。右上の❹は飛び道具の種類と個数を表示。❺はエッセンスで、黄はお金、赤は忍法、青は体力回復となる。

メニュー画面

メニュー画面はWeapon、Ninpo、Itemなど6つの項目に分かれている。この項目を選び、中に入るとそこで武器を変えたり、アイテムを使って体力を回復することができる。情報の宝庫でもあるので、こまめに確認しよう。



地を飛び、壁を駆ける！ ゲーム序盤で基礎体術をマスターせよ

ハヤブサの高い身体能力は、じつに多彩なアクションを可能にする。この軽やかな身のこなしこそが、本作の大きな魅力なのだ。体験版の序盤は、清流が目に涼しい谷間。ここで出現する敵は少なく、もっぱら体術の練習ステージとなっている。

ここでは序盤で習得すべき体術を、シーンの進行にしたがって紹介していこう。壁面を走ったり、垂直の壁を蹴りながら駆け上がるなど特殊な動作も多い。飛来するクナイに結ばれた文も参考にして、ぜひすべての体術をマスターしてほしい。

其の壱 走る・飛ぶ

体術の基本となるのが、この"走る"、"飛ぶ"という動作だ。ハヤブサの移動は左スティックで操作し、同じ方向に入れれば自然に走って移動する。少々の段差でもスムーズに走り抜けるぞ。

"飛ぶ"という動作、いわゆるジャンプはAボタンで行う。スティックを入れた方向にかなり長い距離、高速で移動するのが特徴だ。走りよりも移動が速いので重宝する。また、このジャンプから壁を駆け上がったり、壁面を走るなどの特殊動作に派生する。空中での攻撃も多彩に用意されており、ジャンプは非常に重要な動作といえる。



←小川の脇を進むと段差があるが、そのまま走れるぞ。



➡くぼ地にきたら前にスティックを入れてジャンプだ。

其の弐 垂直壁上り

最初の難関が、この垂直壁上りだ。目の前の壁は、ただ前ジャンプするだけでは上れない。壁に向かってジャンプし、前にスティックを入れ続けてみよう。すると壁を少しだけ駆け上がり、縁に両手でぶら下がってくれるはずだ。こうなれば横に移動できるため、上段に上ることができる。慣れるまでは、少し助走をつけて飛び、スティックを入れ続けると上りやすいだろう。



↑目の前に壁が立ちはだかる。とにかくここは壁に向かってジャンプしてみよう。



↑ジャンプ後、スティックを壁面に向かって入れ続ければぶらさがることができる。

其の参 ぶら下がり移動

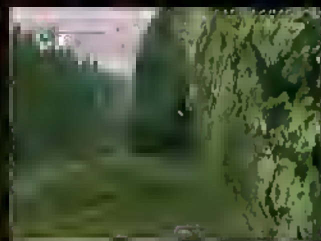
最初の垂直壁上りが成功すると、壁面に両手にぶら下がった状態になるはずだ。このぶら下がり状態では、スティックを左右に入れることで移動が可能。腕の力だけでゆっくりと移動する。ここでは壁面に向かって右に動き、上にスペースができたらAボタンを押して上段に上ろう。ちなみにぶら下がり状態から下に落ちたい場合は、スティックを下に入れAボタンを押せばいい。



↑向かって右にスティックを入れて移動しよう。そのあとAボタンで上段に上る。

其の四 壁走り

ハヤブサは壁面を駆けることさえできる。それがこの壁走りだ。壁に向かって斜めからジャンプで進入し、壁に沿ってスティックを動かしてみよう。すると壁面を気持ちよく、スタスタと走っていくことができる。この壁走りは一定の距離しかできないが、応用すればジャンプで飛び越せない場所も進めるぞ。壁走りからさらにジャンプしたり、攻撃をくり出すことも可能だ。



↑目の前の段差はジャンプでは飛び越せない。まず右の壁面に向かって飛ぼう。



↑右の壁面に足がついたら、前方向へとスティックを微調整。壁を走っていくぞ。

其の五 大車輪飛び

ハヤブサは木の枝などを使い、鉄棒の車輪のように回ることができる。そしてその反動で、遠くまで飛ぶことが可能だ。まず枝に向けてジャンプ。すると枝をつかんでぐるぐると回る。ハヤブサが下に来たタイミングを見計らい、Aボタンを押して奥にジャンプだ。



←ハヤブサがこのくらいの位置に来たらAボタンだ。

其の六 飛鳥返し

壁に向かってジャンプし、壁面に足がついたところで再びAボタンを押すとさらに高い位置に飛ぶことができる。これが飛鳥返しだ。この技を使えば、垂直には上れない高さの段差も、壁を蹴って上っていくことができる。出しにくい場合は垂直壁上りを確実に行い、そのあとにAボタンを押すようにしてみよう。この飛鳥返しは、連続して使えば無限の深さの縦穴も上ることができる。忍者屋敷の手前にある縦穴を上るのに必須のテクニックなので、ここで確実にマスターしておこう。



←まずは左の壁に向かってジャンプして、少し駆け上がる。



➡Aボタンを押せば、壁面を蹴って宙返りし、右の通路に渡れるぞ。

飛鳥返しの連続で縦穴を駆け登れ





↑➡深い縦穴は、飛鳥返しの連続で上っていこう。まず壁面に向かってジャンプして、確実に1回飛鳥返しを決める。そのあとはジャンプボタン連打で上れるぞ。



➡飛鳥返しの連続が成功すれば、ひととおりの体術はマスターだ。



攻防の基本を覚え、襲いかかる難敵を蹴散らせ

ハヤブサ流戦闘術と己の武器を知れ

ハヤブサにはさまざまなアクションが用意されている。数々の武器を使った多彩な攻撃や、ガード、捌き技の法、そして忍法。これらの技を変幻自在に活用し、目前の敵を蹴散らしていくのだ。

ここでは、ハヤブサが敵を相手にしたときに駆使する技の数々と武器を見ていこう。ハヤブサには、主武器、飛び道具、忍法といった攻撃手段がある。主武器や飛び道具は複数の武器があり、それぞれ特徴やくり出す技が異なる。また、ガードや捌き技の法、裏風（前転）といった防御の技も重要だ。華麗に敵を倒していくには、これらのアクションの性質をしっかりと理解し、状況に応じて使うことが必要となる。



⬅スタートボタンを押すとメニュー画面に入れる。武器を選んでYボタンを押せば技表が見られるぞ。

主武器 ～多彩な技を持つ頼れる相棒～

主武器は文字どおり、ハヤブサがメインに使っていく武器となる。体験版で用意されているのは真・龍剣、フレイル、ダビラヒロの3種類だ。リーチに違いはあるものの、基本的にはどれも接近戦用の武器といえる。Xが通常攻撃、Yで必殺攻撃を出すことができ、組み合わせによって非常に多くのコンビネーション技をだせるのが特徴だ。

さらに、ジャンプや壁を利用した飛鳥返しなど、特殊なアクションと併用すればより強力な技が出せる。とくに、各種エッセンスを吸って出す絶技と呼ばれる技は一見の価値ありだ。







⬆龍剣を使い、X→Y→Xとつないだコンビネーション。単発で出す場合とはモーションが違い、2発目のYは敵を打ち上げる。浮いたあとは、飯綱落としにつなげることも可能だ。

飛び道具 ～遠方の敵を攻撃せよ！～

飛び道具は主武器と併用して使える武器で、おもに遠距離の敵を攻撃するのに役立つ。手裏剣、爆裂手裏剣、弓の3種が用意されており、手裏剣は個数が無限。爆裂手裏剣と弓は数に制限があり、使いどころが大切になる。



⬆手裏剣は威力こそないが弾数無制限で、オートで敵を狙ってくれる。

ガード・捌き技の法 ～守りから攻めに転じる～

守りの面で重要なのが、このガードと捌き技の法だ。ガードは左トリガを引いて行う。投げ技を除くほとんどの打撃を防御できるので、敵に追いつめられたらガードするクセをつけよう。また、ガードで攻撃を受けた直後にXもしくはYボタンを押すと、ガードをキャンセルして技が出せる。これを捌き技の法と呼ぶ。タイミングは難しいが、狙ってみる価値はあるだろう。



➡ガードしていれば、斬りつけられてもまったくダメージを受けない。



⬆ガード後にタイミングよく攻撃ボタンで捌き技の法が発動。

忍法 ～敵全体にダメージを与える術～

忍法は、そのフィールドにいる敵全体に大ダメージを与える強力な術だ。使える数は画面左上に表示されており、体験版では2発ぶん用意されている。強敵の忍者の数が多い場所で使うなど、使いどころがポイントとなる。



⬆体験版で使える忍法は1種類だが、製品版ではいくつもありそうだ。

Techniques 強力な主武器の攻撃をピックアップ

強力な主武器の攻撃は、ジャンプや壁を利用した特殊な操作の技が多い。これらをマスターすれば楽に敵を倒せるだけでなく、華麗で楽しい操作感覚を得られるはずだ。ここでは真・龍剣を使った大技を紹介していこう。

飛燕

前ジャンプ中、前方の敵にY
または壁走り中にXorY

空中を残像を残して走り、一気に首を掻き切る技。同時に複数の忍者を倒したりと、実戦でもじつに役立つ技。



⬅X＋Aの風駆と呼ばれる前ジャンプからも出せる。

神威空蝉斬り

飛鳥返し中にXorY

飛鳥返し後、上空から叩きつけるように攻撃する。攻撃範囲が広く、壁に囲まれた部屋の中での戦闘で重宝する。



⬅少し先端がかすった程度でも倒すことができる。

絶技 ～エッセンスを吸って究極奥義～

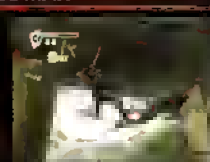
ハヤブサの奥義ともいうべき技が、この"絶技"だ。絶技は敵を倒したり、物を破壊したりすると出現するエッセンスを利用して出すことができる。

敵を倒してエッセンスを出現させたら、Yボタンを押し続けて待つ。このときにエッセンスが真・龍剣に吸収されると、剣がオーラを発するはずだ。こうなれば発動の準備はオーケー。ボタンを離せば絶技がくり出される。絶技の威力は絶大で、捉えた敵は確実に葬り去る威力をもっている。武器によって性質は違うが、基本の出しかたは同じ。ぜひ習得しておきたい技だ。

龍舞天嵐 Y押しっぱなし＋Essence MAX







⬆Yボタンを押し続けているあいだにエッセンスを吸収しよう。小さなエッセンスひとつではマックスにならないので、小ふたつか大ひとつを吸収。そのあとボタンを離せば発動。

一対多数の戦闘を制す～対忍者戦の基本と各武器の知識を伝授

複数の忍者を相手にしたとき、単に近づいて斬りつけるだけでは限界が見えてくる。複数の敵に同時に斬りかかられると、どちらかの攻撃を食らってしまうことになるからだ。そんな戦闘時の基本セオリーを、ここでは説明していく。対忍者戦に関してはガードを使うこと、多種多様な技を試すことが突破口となる。そのためには、自分の使う武器を詳しく知ることが必要だ。そこで体験版に用意された主武器3種、飛び道具3種について、とくに威力を発揮する技をピックアップして紹介しよう。

群がる敵から

⬇複数の敵に同時に斬りかかられると不利だ。裏風などを利用して体勢を整えよう。





排除せよ!

⬇1対1か、1対複数か。状況に応じた技を選び、敵を確実に排除していこう。



身を守り

⬆危なくなったときに、ガードは重要だ。敵の忍者の斬りなど、ほとんどの攻撃は防ぐことができる。

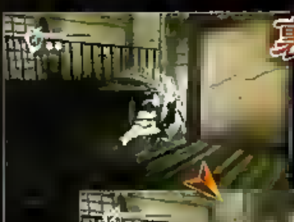
心得其の壱 ガードからの反撃

敵の忍者に対し、やみくもに武器を振り回すだけでは危険だ。ガードをうまく使えば安全に進めるぞ。とくに有効なのは、複数の忍者に壁際に追いつめられた場合。こんなときこそガードだ。攻撃を防いだら、スティックを入れれば前転して抜け出すことが可能。この前転は裏風と呼ばれる技で、体勢が低いのできわめて攻撃を受けにくい。また、捌き技の法も有効なテクだ。



⬆左トリガでガードしていれば、手裏剣などの飛び道具も確実に防ぐことができるぞ。

裏風で脱出を図れ







⬆部屋の隅に追いつめられたら、ガードしてとりあえず攻撃を防ごう。

⬅⬆ガード状態のまま、スティックを入れればその方向へ前転する。敵の背後を取ったらすかさず反撃だ。

捌き技の法を使え





⬆攻撃をガードでしっかり受け止める。この直後にXかYボタンを押そう。タイミングはシビアだ。



⬅⬆タイミングが合えば、捌き技の法が発動。真・龍剣のXボタンで発動する"退魔蹴り"など、技の種類によって、追い撃ちが狙えるものも。

心得其の弐 自作コンボで華麗に舞え!

多彩な技を持つハヤブサだけに、多くの技を実戦で使いこなすことが楽しさを倍増させる。単純な地上でのX、Yの連撃だけでなく、ジャンプや壁走りを駆使し、さまざま技を流れるように出してみよう。連続コンボ数はダメージを食らうと解けてしまうが、食らわなければ比較的長い時間猶予がある。敵から敵へ、間断なく攻撃することで多段コンボの継続も可能だ。

また威力は低いが、手裏剣を連続技に組み込んでいくのもおもしろい。X→Yの打ち上げから投げたりと、トリッキーな動きが楽しめることだろう。さらに爆裂手裏剣を使えば、時間差でコンボを継続することもできるぞ。



⬅ジャンプや壁を使った立体的な動きを組み込んで、華麗に戦っていく。



⬆チャンスがあれば絶技も使ってみよう。大小、さまざまな技でコンボを狙う。

心得其の参 大技を使いこなす

耐久力のある敵に囲まれたときは、長期戦となり徐々に体力を減らされることがある。そこで、1回で大ダメージを奪える大技を使うのも有効な手段だ。ジャンプや壁走り、飛鳥返しなどから必殺攻撃で斬り込んでみよう。ふつうに斬り込むより反撃されにくく、当たったときの見返りも大きいはずだ。

ジャンプで奇襲



⬅敵の数が多いときは、遠くからX+A同時押しのホーミングジャンプ、風駆で奇襲するのがいい。空中でYボタンを押せば、首切り投げか飛燕が発動するぞ。

絶技で瞬殺!

➡忍者が群がるように襲いかかるシーンでは、絶技が威力を発揮する。忍者を倒してエッセンスがふたつ以上出現したら、Yボタンを押しっぱなしにして勝負だ。



主武器 真・龍剣



ハヤブサのメイン武器とも言える、特別な力を持った刀。リーチや攻撃速度があり、技数も豊富で非常に使いやすい。多くの技を使って楽しんでほしいが、状況によって技を使いわけることができれば、より楽しめるぞ。敵陣を突破したいときは直線的な連撃を、敵に囲まれたら攻撃判定の広い連撃を使っていこう。

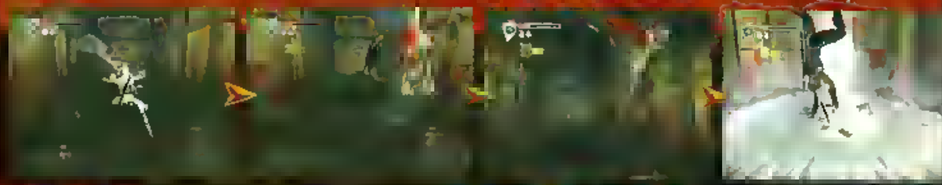


↑走り中の通常攻撃も隠れたカッコイイ技。いろいろな連撃を使ってみよう。

オススメ連撃はコレ！

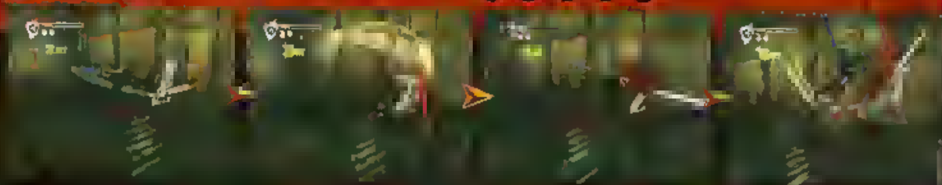
真・龍剣の中でオススメなのが、飯綱落としを使っての連撃だ。見た目にもカッコよく、威力も十分。厄介な上忍はこの連撃で片づけていこう。

飯綱落とし X Y X X X Y



←敵を打ち上げ、空中で斬りつけ頭から落とす。落下時に周囲の敵を吹き飛ばすぞ。

龍尾刀 X X Y Y Y



←威力の高い連撃技。4段目の発生が少し遅いので、潰されることもある。多用は禁物。

絶技をくり出せ

龍剣には2種類の絶技が用意されている。龍舞天嵐は直線的に斬り込み、空中に打ち上げた敵を連続で斬る技。真龍閃華は、回転しながら周囲の敵を切り刻む範囲攻撃だ。狭い場所では真龍閃華を使い、ひとりずつ倒すなら龍舞天嵐を使っていこう。



←龍舞天嵐は1体ずつしか相手にできないが、発動すれば確実に敵を倒すことが可能。強力な技だぞ。



➡周囲を攻撃できる真龍閃華。タイミングを誤ると空振りもあるぞ。敵の出現位置を見極めよう。

防御からの反撃技

龍剣には2種類の捌き技の法があり、状況によって使いわけることで敵の包囲網を突破しやすくなる。通常攻撃の退魔蹴りは2段攻撃になっており、敵を吹き飛ばす効果がある。必殺攻撃の十字閃は攻撃範囲が広いので、複数の敵に対して効果的だ。囲まれたときは十字閃を使おう。

主武器 フレイル



2本の鎌を鎖でつなぎ、ヌンチャクのように扱うヴィゴル帝国の武器、フレイル。リーチは短いが、攻撃速度は非常に速く、常時振り回しているので前後左右に攻撃判定が発生する。攻撃を出し続ければ、上忍の手裏剣も弾き返すことができるぞ。周囲の敵を巻き込みながら連続攻撃をくり出すので、乱戦で有効となる。

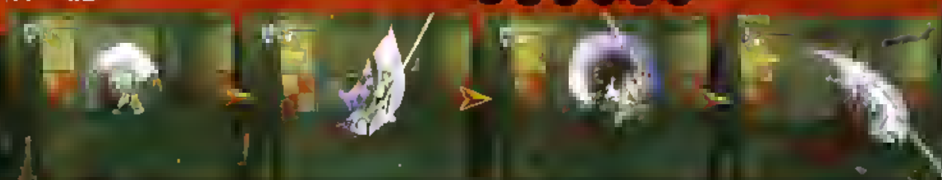


↑体術を絡めた連撃が多いのも特徴のひとつ。素早い動きが楽しめるぞ。

オススメ連撃はコレ！

フレイルのオススメ連撃は、強烈なヒット数を叩き出す屑龍だ。一度使えば、その気持ちよさに虜になることだろう。乱戦でも効果的だぞ。

屑龍 X X X ➡ X Y



←高速でフレイルを振り回し、10ヒット以上にもなる。➡X後はX連打でヒット数が増す。

裂雷 ➡ Y Y Y



←蹴りから入る連撃。通常攻撃から始まる連撃に比べ、手数が少なくてすむのが特徴だ。

絶技をくり出せ

フレイルの絶技である龍雲は、敵に突進したあとに連続でダメージを与える技。近くの敵をサーチして突進するので、ヒットさせやすいぞ。ただし、技後に囲まれることが多いので、ガードを固めるようにしよう。



↑突進し、高速鎌ヌンチャクで敵を斬り刻む恐ろしい技。確実に敵を倒すが、技後に不安が残る。ガードが重要だ。

反撃から追い討ちへ

フレイルの捌き技の法である天輪脚は、蹴りで敵を打ち上げる技。天輪脚単発ではダメージは小さいが、ここからフレイルで追い討ちすることが可能だ。周囲に危険がなければ、屑龍で追い討ちしてみよう。



↑単発でのダメージは小さいが、追い討ちで大ダメージも期待できる。囲まれているときは無理せずに逃げよう。

主武器

大刀 ダビラヒロ



巨大な鉄板と形容できるほど大きなひと振りの刀。その見た目から判断できるように、リーチと攻撃力は凄まじいものがある。攻撃速度に若干難があるものの、振り回す攻撃が多く、広範囲の敵をまとめて斬り倒すことができる。小回りが利かない武器なので、囲まれないように動こう。

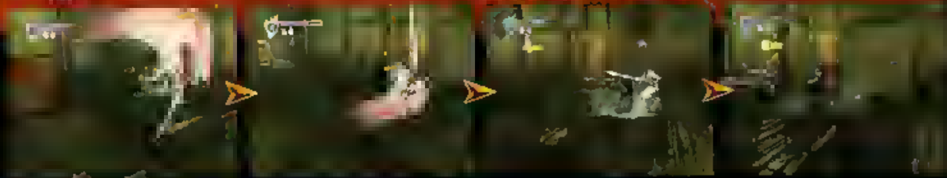


↑攻撃力が非常に高いので、少ない手数で倒すことができるのが特徴だ。

オススメ連撃はコレ！

大ぶりのダビラヒロには、連撃が少ない。オススメする連撃も単純なものになってしまうが、極論これだけで突き進むことができてしまうのだ。

炎[illegible]斬　X X X X X Y



←左右への振り回しから、最後に強斬りを入れる連撃。基本的にはこの連撃だけでいい。

百人斬　スティック一回転 ＋ Y



←回転しながら太刀振り回す大技。攻撃発生までが遅いが、一撃で敵を倒すこともある。

絶技をくり出せ

ダビラヒロの絶技である阿修羅斬は、飛び上がってから太刀を地面に叩きつけ、衝撃波で敵を倒す技だ。衝撃波は前方に向かって扇状に発射され、複数の敵を倒すことが可能。背後を取られないように技を出そう。



↑衝撃波は前方に向かって発射される。複数の敵をまとめて倒せるが背後が無防備なので、使いどころを見極めよう。

地上で戦え！

ダビラヒロの欠点として、ジャンプ斬りの使いにくさが挙げられる。叩きつける技の1種類しかなく、機動力も失われている。使いやすい技ではないので、ジャンプは無理に使わず、地上戦で切り抜けよう。



↑1種類しかないジャンプ攻撃はさすがに使いにくい。着地後のフォローもしにくいので、なるべく地上で戦おう。

飛び道具

決して強力な武器とは言えないが、使いかた次第で十分な効果を発揮する飛び道具。体験版には3種類用意されており、いつでも装備を変えることができるようになっている。基本的な使いかたは、遠距離の敵の足止めだ。先制攻撃で撃ち込み、そこから斬り込んでいくのが理想的な形だろう。手裏剣は龍剣とのコンビネーションに組み込めるので、連撃の一部としても使っていける。武器ごとに使うポイントを見つけてほしい。



↑性能の異なる飛び道具は、使うポイントが重要。状況で使いわけよう。

手裏剣



基本的な飛び道具となる手裏剣。弾数制限はなく、無制限に撃つことができる。ボタンの押す回数や移動、ジャンプ中などで発射数も異なってくるのが特徴だ。龍剣使用時は連撃途中で撃つことができ、新しい連撃を組むことも可能だぞ。



↑移動中やジャンプ中で発射数が変化する。ダメージアップを図ろう。



↑真・龍剣使用時は、連撃途中で手裏剣を発射できる。コンボ数を稼げるぞ。

爆裂手裏剣



発射後、手裏剣に取りつけた爆薬が破裂する爆裂手裏剣。敵にヒットしてから時間差で爆発するので、使いかた次第では連続技に組み込むことも可能。爆発で周囲の敵、オブジェクトにダメージを与えるが、ハヤブサにダメージはないぞ。



↑弾数制限があるので、確実にヒットさせたい。ジャンプ撃ちも使おう。



↑爆風に巻き込まれることはないが、ムライに対して使うと痛い目に……。

弓



強力な矢を放つ弓は、ほかの飛び道具と使いかたが異なる。Bボタンを押すと弓を引き、ボタンを放すと発射する操作になっている。弓を引いた状態で左スティックを動かすと主観視点になり、レバー操作と右トリガで狙い撃ちも可能だ。



↑近づいてくるまえに、弓でダメージを与えていくのも戦法のひとつだ。



↑主観視点にすることで狙い撃ちも可能だが、体験版では出番がなさそう。

行く手を閉ざされたときのために……

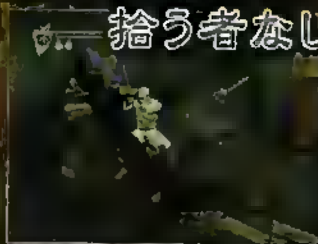
忍者屋敷徹底解説絵巻



ここでは体験版に収録されているステージ1を紹介していく。ステージ1は清流と忍者屋敷のふたつのシーンに分かれる。最後に待ち受ける、ボスのムライにハヤブサの実力を見せつけろ!

それではさっそく、ゲームの流れを、シーンを追って説明していこう。アクションテクニックの重要度に比べると、体験版における謎解き要素はさほどでもない。しかし3Dで表現された地形のバリエーションは多彩で、どの戦闘シーンも戦いのコツが変わってくる。また忍者屋敷に進めば、ワナや抜け道が仕掛けられているので注意。重要なアイテムも隠されているので、各シーンごとに注意すべきポイントは変わってくるぞ。

死して屍、拾う者なし



⬆敵の攻撃を食らい、体力がなくなると死あるのみ。鍛錬して超忍への道を目指せ!

道中解説の壱 清流から忍者屋敷へ

ゲームのスタート直後は滑らかな小川が流れる谷となっている。このシーンには忍者が多少出てくるのみで、戦闘よりも体術のテクニックが必要とされる。川沿いに上れる場所があるので、ジャンプなどを駆使して上へと上っていこう。文の結ばれたクナイが飛んでくるので、その内容も参考にしよう。



目前の壁に悩む

進む方向に気づきにくいのが、最初の垂直壁上りのあとのシーンだ。ここのクナイの文には、主観視点について説明がある。上れなさそうな崖があるが、よく見ればいけそうだ。ジャンプして少し崖を駆け上れば上に手が届く。Aボタンで上へ。

一見行き止まりだが



2回壁上りをしたところで、再び行き止まりのように見えるシーンにたどり着く。だがここは特別な体術は必要ない。目の前にある、斜めにかしいだ大木の上を歩いていけばいいだけだ。このように、忍者は道なき道を進んでいくこともあるのだ。



落ちたら飛鳥返しで

最初の垂直壁上りの直前に、ジャンプで飛び越す縦穴がある。上る途中で足を滑らすと、たいていこの場所の近くに落ちるはず。ここは左右に壁があるので、飛鳥返しの連続で上っていくことができる。わざわざ滝の近くまで戻る必要はないぞ。

道中解説の弐 忍者屋敷の奥に進め!

深い縦穴を上りきると、いよいよ忍者屋敷に到達する。ここからは敵の忍者が多量に出現するので、戦闘テクニックが重要になる。とくに白装束の上忍は強いので注意が必要だ。また最後のムライまでは一本道で進めるわけではない。屋敷の中を歩き回り、あるアイテムを捜し出す必要があるのだ。

最初の難関



壁のどんでん返しを抜けると、出入り口が格子戸で固く閉ざされてしまう。この部屋では忍者全員を倒さねばならない。ガードからの前転や、大技を駆使して乗りきろう。部屋が狭いのでジャンプして壁を蹴り、空中からの必殺攻撃で攻撃しよう。



鎧武者の謎

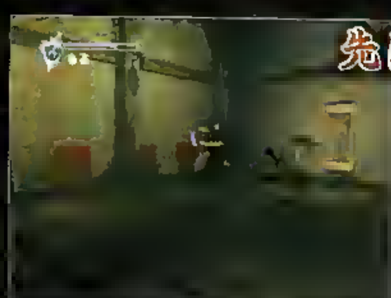
廊下の奥には、儀式用と思われる謎の鎧が鎮座している。よく見ると、その手には何か握っているようだが……。これを取得するには、何かが必要なようだ。ちなみにこの鎧の近くには、体力回復の薬がふたつあるので、見逃さないように。

これぞ忍者屋敷 隠された道を進め





忍者屋敷の奥に進むほど、敵の襲撃も激しくなってくる。鎧武者の廊下を通り抜けると、掛け軸のある部屋にたどり着く。この部屋では、多数の忍者がハヤブサを襲うので油断は禁物だ。ガードからの前転、飛燕などの大技を駆使しよう。部屋の中にある箱には重要なアイテムがあるので、忍者を全滅させてから確実に回収しておきたい。さて、この部屋から脱出するには、床の間にある掛け軸を斬ってみよう。するとその裏に出口が現れる。隠された道を通って先に進むのだ。



先に進もうとすると

掛け軸の通路の先には、忍者の集団が待ちかまえていた。早く先に進みたいところだが、まえの部屋と同じ掛け軸を発見。しかしその掛け軸に近づくと、意外な展開が待ち受けている。

道中解説の参 カラクリを解き奥座敷へ

忍者屋敷からムライまでの道のりは、ひと筋縄ではいかない。屋敷の中と外をすみずみまで回り、必要なアイテムをそろえる必要がある。そのあいだにも忍者が襲撃してくるので、こまめに体力を回復しつつ進んでいこう。



急がば回れ？

忍者屋敷から一転し、岩の洞窟にたどりついたハヤブサ。コウモリが棲むこの洞窟には、箱がふたつ存在する。その箱の中にこそ、もっとも重要なアイテムが入っている。くまなく調べて確実に回収しよう。そして再び忍者屋敷に忍び込むのだ。

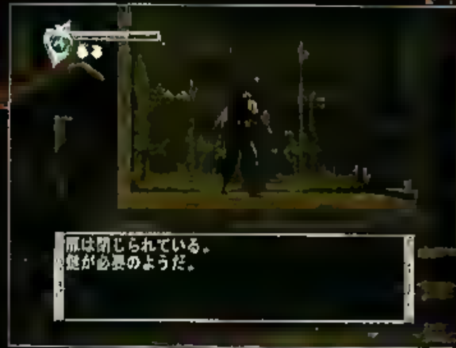
謎のアイテム発見

洞窟の中の箱から、奇妙なアイテムを発見する。これは先に進むためには必須のアイテムだ。その形を見れば、どこで使うかピンと来る人もいるはずだ。再びあの場所に行ってこれをはめ込めば、奥座敷への道は開かれることとなるぞ。



カギはどこで入手できる？

白装束の忍者ふたりを倒し、ようやく奥座敷の前までたどり着いた。しかしまだここには入れない。扉を開くためには、カギを入手する必要がある。カギはどこにあるのか？　ここまでの道のりを振り返ってみれば、おのずと答えはわかるはずだ。





決戦間近、最後の乱戦

奥座敷の扉を開けると、忍者軍団がハヤブサに最後の襲撃を加える。飛燕や絶技など、大技を駆使して乗りきろう。忍術が残っていれば、ここで使い切ってもいい。ここを乗りきれば、ボスのムライが待っている。

道中解説の四 ムライとの戦い

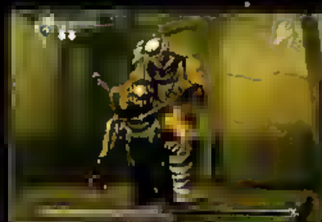


⬆ムライは忍者としての腕を試すため、ハヤブサに容赦のない戦いを挑んでくるのだ。

最後に控えるボス、ムライはガードが固く、手裏剣を投げても弾き返される強敵だ。ガードを固めていると、投げにくるのも厄介。このムライを崩すには、離れた距離から飛燕で突っ込むのがひとつの手段。また、ガードして裏風で逃げると、ムライが前転したり、突進技を空振りすることがある。この直後には隙があり、攻撃や爆裂手裏剣が入るので覚えておこう。

鉄壁の守り！

➡ムライに安易な手裏剣攻撃は通用しない。投げるとはじき返されて逆にダメージを食らう。





⬅ガードを固めていると、近寄って投げてくるムライ。多彩な技でハヤブサを脅かす！

多彩な攻撃が襲う！

対ムライ戦術の壱 飛燕で特攻せよ！

ムライに対し、遠距離から飛燕を使うのが有効な戦法だ。ガードからの裏風で距離を離し、X+Aの同時押し（風駆）でホーミングジャンプ。すぐにYボタンを押すと飛燕が発動する。もし決まらなくても、ガードをはじいて背後に落ちることが多い。このときムライには隙があるので、連続斬りでダメージを与えよう。そのあとは再び裏風で距離を離す。近い位置からだと落とされてしまうので、離れて出すのがコツだ。



⬅できるだけ距離を離し、風駆から飛燕でムライに向かって飛び込むのだ。



➡飛燕が当たればよし。当たらなくても、着地したときにムライに隙ができやすい。



⬆攻撃するときは、Xの連続斬りがもっとも安全。1セット斬り終わったら、すぐにガードしよう。そして裏風で再び距離をとっていくのだ。

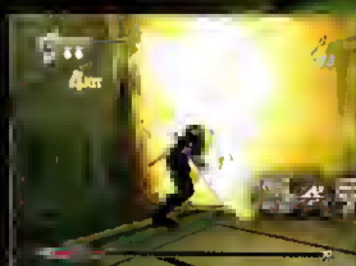
対ムライ戦術の弐 鍔迫り合い後の攻め

ムライに接近して斬りつけると、ときおり鍔迫り合いが発生する。このとき、ボタン連打で跳ね返すとムライに隙が生まれる。ここで爆裂手裏剣を当てれば、多量のダメージを与えることが可能だ。

鍔迫り合い後は

➡鍔迫り合いに勝てばどんな攻撃でも入るが、爆裂手裏剣を投げるのがいい。部屋に入るまえに、あらかじめ爆裂手裏剣を装備しておこう。





⬅爆裂手裏剣を当てたら、そのまま斬りつけて攻撃。連続して斬ったところで、ちょうど爆発してくれる。そこをさらに追い討ちだ。

爆裂手裏剣を狙え



新着情報をお届け！ ハヤブサの旅の行方は……

発売直前！ レイチェル＆巨大ボス戦を見よ!

体験版だけではなく、最新情報も入手してきたぞ。入手した映像はかなりさきのステージのようだが、敵は人から魔物へと変わっている！ どういった戦いが待っているのか、こちらも必見だ！

今回入手した最新画像は、チャプター5"魔神の街"。ここから敵は、人から魔神へと変わっていく。これまで登場してきたMSATや重装歩兵とは、思考パターンも攻撃方法も異なる魔神たち。その力は驚異的だ。

もうひとつ入手した画像は、とてもXboxとは思えない昭和な画面。コレにはいったいどんな意味が？





←↓ドォーク市街の怪しげな僧院へ向かったハヤブサの前に、魔神がつぎつぎと姿を現す！ レイチェルを捉える巨大な魔神を倒すことはできるのか!?

魔物の街

ヴィゴル帝国帝都タイロンにて、MSATや軍本体との死闘をくり広げたハヤブサは、謎の美女レイチェルと出会うことになる。その後向かったのは、ドォーク市街にある怪しい僧院。しかし、そこで待ち受けていたのは、なんと異形の魔神たちだった！ 強靭なパワーを持つ魔神たちにどう立ち向かう！



魔神 ガルラ

強靭な顎と鋭い牙を持ち、太古の肉食恐竜を彷彿とさせる姿の魔神。噛みつき攻撃はもちろん、ツメや尻尾も使って攻撃をしてくる。本能のみで向かってくる思考を利用して戦おう！





↑強靭な顎でハヤブサに噛みつき、振り回してから投げ飛ばす凶暴な攻撃！ 咬まれるまえに倒せ！

←どうやら頭は悪いようで、壁に激突して気絶する場面も。このチャンスを逃さず攻撃！

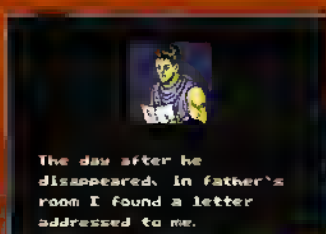


これが元祖「NINJA外伝」

突然見せられた昭和チックなゲーム画面。これはなんと、ファミコンで発売された「忍者龍剣伝」（海外版では「NINJA外伝」）の画面なのだ。じつは「NINJA GAIDEN」である条件を満たすと、ハンズバーのゲーム筐体で「忍者龍剣伝」を遊ぶことができるのだ。「忍者龍剣伝1～3」まで用意されているので、捜し出して遊んでみてほしい。ノスタルジックな画面に懐かしさを感じつつも、ハードなゲーム内容に熱くなることだろう。



←画像は海外版「NINJA外伝」だが、日本語版では「忍者龍剣伝」になるぞ。



↑これは、もしかしてハヤブサさんですか？ 15年もの月日は、ゲーム技術も人も変えてしまうものなんですね。

→ファミコン世代のゲームは、難易度がとても高い。かなり長く遊べそうな予感。

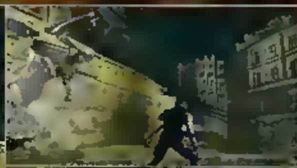




←技術力は大きく変わったが、センスは当時から光っていた！

レイチェルに襲いかかる軟体怪物！







↑↗ハヤブサの力を見極めるように待っていたレイチェル。しかし、背後には……。



←↑壁を突き破り現れたヒュドラキュプス！ 触手で捉えたレイチェルを、体内に取り込もうとしている！

助け出すことはできるのか？

「人間とはかけ離れた強さだわ」。魔神ガルラを倒したハヤブサの背後に現れたのは、金髪の美女レイチェルだった。ハヤブサの実力に驚く彼女だが、その背後から巨大な触手が襲いかかってきた！ 壁を破壊するほどの巨体を持つ魔神ヒュドラキュプスは、捉えたレイチェルを体内に取り込もうとする。果敢に立ち向かい、彼女を救い出せ！

ヒュドラキュプス

長い2本の触手を持つ、軟体型の巨大な魔神。触手を使いハヤブサを捉え、気持ちの悪い体液を吹き出して攻撃してくる。驚異的なリーチの触手攻撃をかわし、隙を突いて斬り込め！



邪魔な触手を斬り落とせ！







↑➡長い触手でハヤブサを捕らえ、投げ飛ばそうとする。厄介な触手は接近戦で斬り落とすしかない！

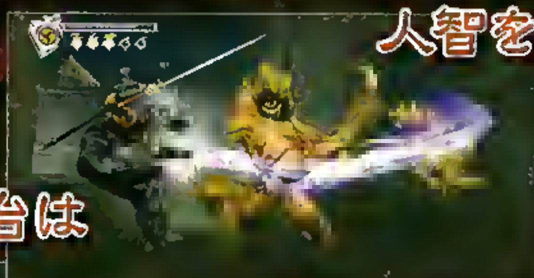


↑➡触手による直接攻撃だけではなく、体液による間接攻撃も行ってくる。攻撃パターンを読み、隙を見つけよう。

魔神 シャドウ

たどり着いた僧院の中には、新たな魔神シャドウが待っていた。凄まじいスピードと凶悪なツメを武器に、ハヤブサに襲いかかってくる！

人智を超えた魔神の速度





そして戦いの舞台は僧院内へ……



↑←シャドウのスピードは、人間とは比べものにならない。恐ろしい相手だ。



↑←鋭いツメは、非常に厄介。広範囲をカバーする攻撃もあるので、回り込んでも油断できない。

体験版以降の『NINJA GAIDEN』の世界は？

ハヤブサを待ち受ける異形の世界



体験版での忍者屋敷以降、ハヤブサの戦いは激化していく。ハヤブサを待ち受けるステージ、敵などを、過去の画像を交えながら解説していくぞ！ 発売まえの予備知識として頭に叩き込むのだ！

体験版ではチャプター1の忍者屋敷しかプレイできないわけだが、この先から『NINJA GAIDEN』の世界は大きく広がっていくことになる。新たなるステージ、つぎつぎと襲いかかってくる敵、ハヤブサの前に現れる登場人物たち。これまでファミ通Xbox本誌で紹介してきたものを、復習の意味を込めて再度紹介していこう。ハヤブサを待ち受ける死闘を知り、体験版で腕を磨いておくのだ。

また、体験版では使用できなかった武器も紹介しておくぞ。数多くの武器を使いこなすハヤブサに、どんな武器が用意されているのか。発売直前情報として覚えておこう。



↑高々度を飛ぶ飛行船での戦いも待っている！ 飛行船はどこへ向かうのか？



↓戦車までもが敵として現れる。戦車を倒すには特殊な武器を使うしかない。

襲撃を受けた忍びの里



←忍びの里を警護する忍者たちは、手練れの者ばかり。しかし、襲撃者によって倒されていた。

里を襲う謎の一団



←ハヤブサに襲いかかってくる妖忍たち。こいつらが里を襲撃した一団！ 生きて里からでられると思うな！

忍者屋敷にて、ムライとの試練を終えたハヤブサのもとに、あやねから忍びの里襲撃の一報が入る。風雲急を告げる知らせに里へ向かうハヤブサだが時すでに遅く、里は壊滅状態にあった。

里を襲撃したのはヴィゴル帝国ドーク重鬼卿率いる、武者、妖忍、騎馬武者の一団。邪悪な意志が宿る力の前に、里の忍者たちも太刀打ちできずに倒されていった。何かを捜すように、里の奥へ侵入していくヴィゴル帝国の一団。仇なす者を排除するべく、ひとりで立ち向かうハヤブサだが、果たして里を守りきることはできるのか？

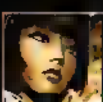
待ち受けるのは騎馬武者の長



➡異形の馬にまたがり、長い槍で攻撃してくる騎馬武者の長。槍の懐に潜り込め！

Characters ハヤブサに関わる登場人物たち

『NINJA GAIDEN』の壮大なストーリーの中で、ハヤブサの前にはさまざまな人物が姿を現すことになる。敵も味方も、その多くは謎に満ちているが、誰もが重要な役割を持っている。ここで紹介する登場人物たちを覚えておき、実際のゲームの中ではどのような役割を果たすか見届けてほしい。



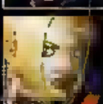
悲劇の巫女　呉葉
忍びの里に住む巫女。ハヤブサに何かを託そうとするが、ヴィゴル帝国の襲撃により、炎の中で命を落とすことになる。悲しき女性。



影一門頭領　ム[illegible]
ヌンチャクの使い手であり、ハヤブサの叔父でもある。忍びの里を離れ、超党派忍者集団"影一門"を立ち上げ、日々鍛錬に明け暮れている。



少女くノ一　あやね
『DOA』の登場人物であり、霧幻天神流忍術の使い手であるくノ一。体験版でもハヤブサに忍びの里が襲撃されている一報を伝える役目で登場。



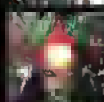
勇ましき美女　レイチェル
ウォーハンマーを背負い、勇ましい姿で登場する謎の美女。帝都タイロンでハヤブサと出会うことになる。彼女の目的はいったい何なのか？



襲撃者　ドーク[illegible]
鎧を着込み人の形はしているが、節々から青白い炎が吹き出している人ならざる者。忍びの里襲撃の際、彼の右手に握られていたのは……。



特殊機動隊隊長　[illegible]
特殊機動隊"MSAT"を率いる隊長。200キロを超える巨体の太半を機械化しており、大出力のスタンガンを武器にハヤブサに襲いかかる。



舞い降りる[illegible]
ヴィゴル帝国の大聖堂で待ち受ける強大な魔神。鎌を持ち、空中から攻撃を仕掛けてくるようだ。ムービーではレイチェルと戦っていたが？



帝国諜報部　ガ[illegible]
トレンチコートに丸メガネといった怪しい風貌の男。ヴィゴル帝国の諜報部員であり、特殊機動隊の指揮をとる。ハヤブサを追いつめる張本人。



背後に潜む影　[illegible]
黒衣に身を包み、素顔も鉄仮面で覆い隠した謎多き人物。立場も目的もいっさい不明だが、ガモフといっしょにいる場面は確認されている。



武器を知り尽くす[illegible]　ムラマサ
タイロンに存在する武器屋"ショップムラマサ"の店主。古今東西の武器に精通しており、ハヤブサの持つ龍剣の真価をも見抜く眼力を持つ。





⬅⬇ひとりは警棒での格闘戦を挑み、ひとりは射撃でサポートする連繋攻撃。いままで以上に厄介な敵だ。

帝国への道 飛行船

飛行船を警護するMSAT

忍びの里を襲撃した一団が、ヴィゴル帝国の者たちと知ったハヤブサは、復讐のために単身でヴィゴル帝国潜入を試みる。進入困難なヴィゴル帝国に潜入する方法はひとつだけ、定期連絡飛行船に乗り込むしかなかった。

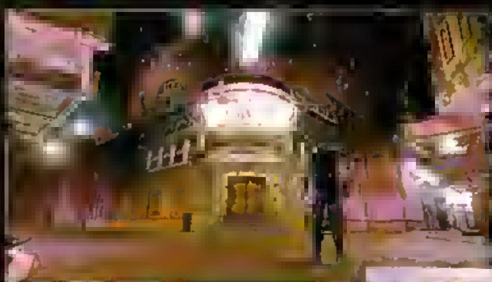
しかし、飛行船内部は特殊機動部隊MSATが警備を固め、ハヤブサを待ち受けていた！ 連繋プレイを得意とするMSAT隊員との死闘、そしてハヤブサの前に立ちはだかる隊長ダイナモ。無事ヴィゴル帝国にたどり着けるのか？

強力武装ダイナモ



➡機械化した体と、巨大なスタンガンでハヤブサを襲うダイナモ。放電攻撃をかわせ！

復讐は始まった 帝都タイロン



MSATとの死闘をくり広げた飛行船は、ヴィゴル帝国の帝都タイロンにたどり着く。しかし、ハヤブサに安息の時間はない。侵入を察知したヴィゴル帝国はMSATを動員し、ハヤブサ抹殺命令を下す。さらには軍隊までも召集され、戦車、戦闘ヘリを持ち出し抹殺に動き出す。しかし、出会うのは敵ばかりではない。"ショップムラマサ"の店主ムラマサや、謎の美女レイチェルとの出会いも待っているのだ。

鎮圧に乗り出す軍本隊



➡ハヤブサ抹殺のために動き出した軍本体。アサルトライフルを手にした重装歩兵が、ハヤブサを追いつめていく。軍人たちは、さまざまな武器を扱う殺人のプロ集団だ！



➡ついには戦闘ヘリまでも出撃させ、ハヤブサを抹殺しにくる。現代兵器に忍者はどう戦うのか？

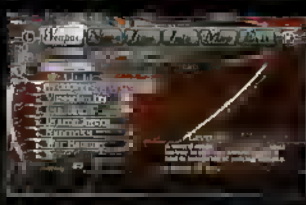
戦車、戦闘ヘリまでも出撃！

Weapons 使用武器は10種以上！

今回の体験版では3種類の主武器と3つの飛び道具が使用できたが、本編ではさらに多くの武器を使用できることが判明している。ここでは、存在の確認が取れている武器を紹介していこう。どの武器も特徴があり、違った爽快感を得られるに違いない。どういった攻撃がくり出せるか楽しみだぞ。



⬆じつは龍剣も、今回使用できる真・龍剣とは別物。どういった経緯で変化するのか？



⬆武器にはレベルが用意されており、レベルアップすることで技が増えていくぞ。

木刀



その名のとおり、木製の刀。とても殺傷能力の高い武器とは思えないが、なにやら秘密が隠されているらしい。武器レベルを最大値まで上げたとき、大化けするのかも。

ヌンチャク



2本の棍棒を鎖でつなげた武器。体験版では、ムライが使用しているぞ。基本的な攻撃方法はフレイルと同じようなのだが、ヌンチャクならではの攻撃もあるようだ。

ウォーハンマー



対魔神用に造り上げられた、巨大な戦闘鎚。重さを利用した破壊力のある一撃をくり出すことができる。敵を引っかけ、回転しながら投げ飛ばすこともできるぞ。

弓

弓は今回の体験版でも使用できるが、鏃を取り替えた特殊な矢も存在している。爆裂矢は先端に爆薬が取りつけられており、当たると周囲にダメージを与えることが可能だ。APFSDSと呼ばれる徹甲弾は、強固な装甲を貫くことができる強力な矢。戦車や戦闘ヘリと戦うときに必要になりそうだ。



⬆爆裂矢では戦車は倒せないが、銃座の歩兵は倒せるぞ。



ハヤブサの行く手を阻む組織、そしてモンスターたち

『NINJA GAIDEN』の至るところに現れる宿敵たち。体験版では忍者とコウモリしか出なかったが、この先には多くの敵が待ち受けている。人間から異形の魔神まで、確認できているだけでも数十種類に及ぶ。

敵というファクターは、このゲームでも高いウェイトを占めており、開発スタッフも力を入れている部分だろう。敵によって動きや思考を変え、味方の状況を見て動きを変化させてくるほど造り込んでいるとのことだ。それぞれの敵がどんな思考で動くのか、非常に楽しみである。



妖忍

サイと呼ばれる短刀を両手に持ち、攻撃をくり出す忍者。す速い攻撃と二刀流のコンビネーションで、ハヤブサを苦しめる。その見た目から、パワーある攻撃も予測できる。

MSAT

ヴィゴル帝国の特殊機動隊がMSAT（Mechanized Special Attack Team）だ。電磁警棒や拳銃を使いわけ、味方との連繋攻撃でハヤブサを抹殺しようとする。



騎馬武者

馬にまたがり、長い槍を武器に戦う武者。馬の突進力と驚異的なリーチの槍は厄介だろう。槍はハヤブサを捕らえ、引きずり回すことも可能だ。弓で遠距離攻撃もしてくるぞ。





重装歩兵

ヴィゴル帝国軍の主力歩兵。強固なコンバットアーマーを身につけ、アサルトライフルや手榴弾を装備している。ときには強力なロケットランチャーや固定銃座を使ってくるぞ。



サンダーボルトワーム

地下水路に住む、恐ろしく巨大なミミズ。電気を溜め込む習性があり、放電して獲物を痺れさせてから襲ってくる。放電をかわして斬り込んでいくしか倒す手段はなさそうだ。

魔神 テンプルガード

巨大な鎌を持ち、空中を浮遊する魔神。その名のとおり僧院を守る存在で、侵入者に斬りかかってくる。特殊な力を用いて、遠距離攻撃も仕掛けてくる非常に厄介な敵だ。



魔神 ゴブデック

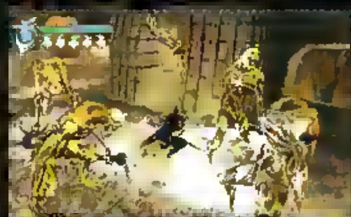
溶岩洞窟や氷河洞窟など、厳しい環境にも適応できる肉体を持つ魔神。非常に獰猛な性格で、動くものは容赦なく襲いかかってくる。強力な顎による咬みつきは危険だぞ。





シャーゲルス

水中でハヤブサを待ち受ける、巨大な甲殻類。強力なハサミで獲物を掴み、捕食しようとしてくるぞ。水中での戦闘は自由が利きにくく、残り酸素量も心配しなければならない。戦いたくない相手だ。



グール

死んだ者の肉体が、何らかの力を得て動くようになったアンデッド。ヴィゴル帝国の地下にあると言われる墓地で、何かを守るように徘徊している。武器も使用してくる難敵。



魔神 ヨトゥンフラウ



氷河洞窟の最深部に住み着いた、巨大な魔神。巨体からくり出される打撃は強力だが、もっとも恐ろしいのは食いつきだ。ガードを固めていると、捕食しようと食いつくぞ。

マグマの煮え立つ溶岩洞窟の最深部を守り抜く、金色のドラゴン。くり出す攻撃はどれも強力で、溶岩をものともしない鱗は、生半可な攻撃では通用しない。弱点を見つけ出すしかない！





溶岩竜 スマウガン

Team NINJA板垣氏の発言をPick up
『NINJA GAIDEN』が目指す道

『NINJA GAIDEN』とはいかなるゲームなのか？　体験版で目指す方向性の一端は見えたものの、底しれぬ奥の深さを感じさせたのも事実。そこで過去のファミ通Xbox本誌で語られた、Team NINJAリーダー板垣氏のインタビューの中から重要部分をピックアップしてみた。ぜひ一読してほしい。

ステージ数はどれくらい？

全16ステージになります。全面とおしてどれくらいのプレイ時間になるかは、わかりませんが。でも一度終わったとしても、何度もくり返して遊べるゲーム性になっていますよ。

ストーリーはどう進む？

最初はムライの忍者屋敷、つぎにハヤブサの里、そしてヴィゴル帝国行きの定期連絡船に乗り込むことになります。ヴィゴルは中央アジアですね。だから砂漠が広がっているという印象になります。ヴィゴルに乗り込んで、MSAT、つぎに軍隊、そして得体の知れない化け物と戦うことになります。

敵キャラの攻撃方法は？

敵キャラを作るうえで僕らが目指しているのは、敵にハヤブサに対する明確な殺意を持たせることです。また、敵の攻撃時の役割は、敵キャラどうしの役割り分担させるのはもちろんですが、それをさらに突っ込んだ形にしたい。

長距離、近距離、直接、間接といろいろあるわけですが、各敵キャラクターが自分の力を生かして複合的に行動するAIを作っています。たとえば長距離戦が得意な敵キャラが2体と近接攻撃が主体の敵が3体で攻撃を仕掛けてくるとします。そのとき近接攻撃キャラが同じ攻撃を仕掛けるのだけでなく、同じ近接でもそれぞれに違った役割を持たせたい。さらに長距離攻撃キャラがフォローに回るといったコンセプトです。このゲームには軍隊も出てくるんですけど彼らはいい例ですね。兵隊、小隊長、装甲車など、それぞれが明確な意思を持って、ハヤブサを殺そうとします。プレイヤーにはハヤブサの体術を駆使して戦い抜いてほしいです。

複数の敵に対応するためには？

敵キャラには、地対地の技を基本として、地対空、空対地、空対空の4つの属性の技を用意していますから、ジャンプからの攻撃が有効な場合や転がりながら攻めたほうがいいといった技の使いわけをしたほうがうまくプレイできます。また、2種類の敵が同時に出てくることもあります。そこで、片方の属性のみを考えて、たとえば馬上にいる武者を落とすためにジャンプをメインとした攻撃をしていると、遠方から弓で攻撃されてしまったりしますよ。

対ボス戦はどうなる？

基本的にはボスには弱点があって、そこを攻撃するとダメージが大きくなります。でも弱点を突かなければクリアーできないというものにするつもりはありません。あくまで倒しやすくなるだけですね。ボスの攻撃パターンはいろいろ用意しています。ドラゴンなら、炎を撃ち出してきて、ハヤブサが近くにいるようなら噛みついてきたりたりと。あと平面の戦いだけでなく、階層や壁を駆使して戦う3次元のバトルになります。たとえばドラゴンで言えば、ボスの攻撃パターンが変わって、弱点である首が上のほうに移動したら、下層から狙うよりは上層に移ったほうが攻撃が当たりやすい。でも上に行くためには、仕掛けを見つけなくちゃいけない、といった感じですね。

気になるXbox Liveの内容は？

Xbox Live上で"マスター忍者トーナメント"を開催します。うまさを競うのがメインですね。また、新しい敵キャラのダウンロードも考えています。トーナメントは、発売してから早い段階での開催になると思いますよ。強い忍者であるほど、カルマというポイントを稼ぐことができるようになっています。ストーリーモードでは、ステージが終わってからカルマが表示されますが、このモードではゲーム中、つねにカルマが表示されます。で、カルマをどれだけ獲得したかをXbox Live上で競争してもらうというシステムです。自分がどれくらいうまいのか、友だちにしか自慢できないんじゃつまらないじゃないですか。強さ、華麗さは公正な基準ではじきだされるので、うまい人とそうでない人のカルマは1万倍くらい違ってくるかもしれません。自分が"忍者"としてどれくらい強いのか、実感できますよ。

発売まで修行だ！ 体験版を極めろ！

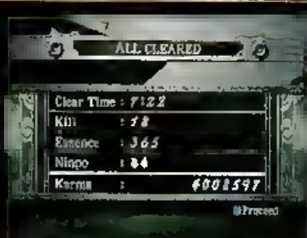
ついに『NINJA GAIDEN』特集も最後の項目。ここまで読んできた人は、体験版をクリアーしただろうか？　まだクリアーしてないならば、攻略編を読み込みチャレンジしてもらいたい。

すでにクリアーし、すべての武器も使ったと満足しているあなた、まだまだ遊びつくしてないのでは？　1ステージだけの体験版だが、ヤリ込み要素はたくさんあるのだ。製品版発売までは、時間はたっぷりある。体験版を徹底的に遊び込み、発売初日から最高のテクニックを持って攻略に挑もう。コントローラーを置くのはまだ早いぞ。

Mission1 目指せ超忍！

ムライを倒すと体験版でのエンディングが流れ、プレイ評価が表示される。点数によって称号が下忍→上忍→頭領と評価が上がっていくのだが、頭領の上に超忍と呼ばれる称号があるのだ！

超忍になるには400万点以上を出す必要があるのだが、ふつうのプレイではまず出せない。その点数を出すために重要なのは、クリアータイムだ。戦闘は極力避け、倒さなければならない敵だけを倒すようにしよう。技は手数の多い連撃は使わず、強力な絶技（翼龍閃華など）を連続して使っていこう。また、宝箱を開ける時間ももったいないので無視。これで7分前半が出れば、超忍になれるはずだ！



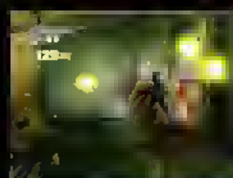
↑7分前半のタイムさえ出れば、400万点も夢ではない。むだな戦闘は避けるのだ。



←頂点に登り詰めた忍者だけが得られる称号、超忍。頂点を目指せ－！

Mission2 出せるか？ 100コンボ！

連続技を継続的に叩き込むことで、コンボ数を上げることが可能。うまく立ち回れば、100コンボ以上も狙えるぞ。コンボをつなげるにはフレイルを使い、攻撃を受けるまえに前転で逃げよう。どこまで伸ばせるかチャレンジ！



←フレイルの屑龍を使えば、一気にコンボ数を稼ぐことができるぞ。

Mission3 ハードモードに挑戦

体験版にはハードモードが用意されている。このモードは敵の出現数が増えていたり、下忍が手裏剣を使ってきたりする。ダメージも受けやすいので、気を抜くと即ゲームオーバーもあり得る。ハードモードで目指せ超忍！



←ハードモードでは下忍が手裏剣を使ってくる。気が抜けないぞ。

Mission4 忍者アクションを極めろ！

ふつうに遊ぶだけでは、なかなかお目にかかれないアクション、細かなギミックがある。その中のひとつが、敵の頭を踏み台にするジャンプだ。うまく使えば、敵の頭を連続で飛び移り、逃げ回れる。また、弓を使っていろいろなものを狙ってみるのもおもしろいぞ。



←敵の頭上でジャンプボタンを押せば、そこから再度飛ぶことも。



←スタート直後の壁際を走るネズミを弓で撃つと……。

超える限界！ 交錯する過去と未来！ 最強のハードと技術が誘う『DOA』新時代

DEAD OR ALIVE ONLINE



よみがえる原点とかつてない興奮……。Team NINJAを代表する不朽の3D格闘2作品が3月25日に我々のまえに到来！ 最新情報を交えつつその魅力をお伝えしよう。

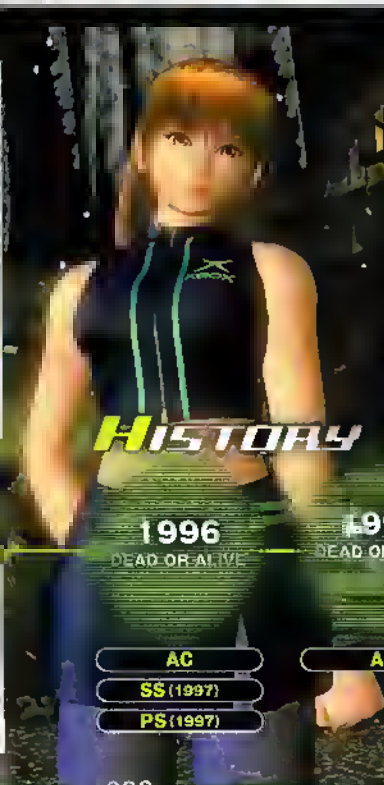
タイトル	デッド オア アライブ オンライン		
発売元	テクモ	ジャンル	対戦格闘
発売日	3月25日発売予定	価格	6800円（税別予価）
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー：板垣伴信
ブロック数	未定 / 対象年齢 未定	システム対応	5.1ch HDTV Xbox Live
その他	ワイドテレビ対応		

8年の歴史を凝縮した革新的集大成

完全移植を目指したセガサターン版『DOA1』、究極のクオリティーで再構築された『DOA2』が別パッケージで収録される『DOAO』も、発売日が刻一刻と近づいてきた。新テンジャーを搭載した新ステージ、彩り鮮やかな新コスチューム群とともに、これまでに判明しているステージやコスチューム、目玉情報を完全網羅！ スゴさを堪能してほしい。



←ストーリーモードで展開するリアルタイムムービーも大幅にパワーアップ。



HISTORY

年	タイトル	機種
1996	DEAD OR ALIVE	AC / SS (1997) / PS (1997)
1998	DEAD OR ALIVE	AC
1999	DEAD OR ALIVE2	AC / PS2 (2000) / DC (2000)
2001	DEAD OR ALIVE HARD・COR	PS2
2002	DEAD OR ALIVE3	Xbox
2003	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	Xbox
2004	DEAD OR ALIVE Online	Xbox

シリーズに新たな歴史が刻まれる！「DOAO」はここが凄い！

映像面のクオリティーもさることながら、それ以外にも『DOAO』ならではの魅力は数多い。シリーズ初となるオンライン対戦、前代未聞のコスチューム数、またオープニングムービーでは、霧幻天神流を取りまく陰謀と悲劇が生んだ、かすみとあやねの確執が明らかにされる。芸術性、ゲーム性、物語性のすべてが新たに広る。



⬆とくに進化しているのは『DOA2』。背景からキャラクターまでビジュアルをすべて一新。

Xbox Liveで対人戦も思いのまま

タイトルに冠される"オンライン"の文字。これが意味するのは、ズバリ通信対戦！ 今後は自宅にいながらにして、いつでも熱い対戦が行えるようになる。しかも、ただ遠隔地との対戦が可能というだけではなく、Liveを活かした対戦システムが実装されるのだ。



➡2作品とも通信対戦が自由自在。強者を目指せ。

UPS構想を実現

キャラ別の使用率や勝率などの個人戦績を記録するシステム。ドリームキャスト版以降に実装されているが、通信対戦ができるXbox版にこそまさにうってつけの機能といえる。

観戦もできる

『DOAO』の通信対戦は、ネット上に架空のゲームセンターを設置し、そこに何人かが自由に出入りできる形を検討しているという。ギャラリーとして観戦に興じることも可能！

予約特典　続々判明！

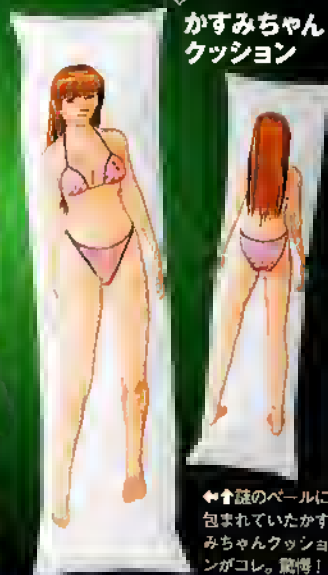
『DOAO』は予約特典がスゴイ。かすみフィギュア、X'masポスターに続き、第3弾として描き下ろしかすみちゃんポスター Online Ver.もつくことが決定！ 早く予約しないとね。特典がつくか、お店に確認は必須だぞ。

『DOAO』を予約するとかすみちゃんポスターも！



Xboxかすみちゃんブルー特別特典がコレ！

かすみちゃんクッション



⬅⬆謎のベールに包まれていたかすみちゃんクッションがコレ。驚愕！

『DOAO』のすべてを明らかに！板垣氏の発言をチェック！

interview

語り手：Team NINJAリーダー板垣伴信氏

『DOAO』とはいかなるゲームなのか？ ファミ通Xbox本誌で語られた板垣氏の発言をピックアップし、見えざるゲーム性を明らかにしよう。

オープニングからコスチュームまで！

○オープニングムービーに関して

本作のオープニングムービーで、『DOA2』のかすみのエンディングの意味が、ようやくわかってもらえると思います。岩山に咲くリンドウ一輪の1カットだけじゃ、さすがに意味が通じなかったみたいで。僕的には、リンドウって言ったらわかるだろう？っていうのがあったんだけど（笑）。

この『DOAO』のオープニングムービーは、『code:Cronus』でやろうとしている世界の一端なんですよ。だから『code:Cronus』の世界へつながっているわけです。僕はここ2年くらい6歳のかすみと5歳のあやねのことを考えていたんですが、『DOAO』に入れられるものは入れたくなった、というのが本当のところです。

○Xbox Liveにつながなくても楽しめる

ある『DOA』ファンサイトでXbox Live専用だと困るとか、追加コスチュームをLiveでダウンロードするのは嫌だって意見、つまりはスタンドアローンで遊べるようにしてほしいという話題が書き込まれていたのを見ました。心配している方を安心させるために言いますが、もちろんスタンドアローンできっちり遊べるものにします。すべてのXboxユーザーに楽しんでもらえる仕様にしますよ。通信対戦もできるし、ひとりでも楽しめるようにします。

○オンライン対戦はどうなる？

基本的には部屋を作って、その中では対戦ができるし観戦もできます。ひと部屋の定員は、いまは8人を予定していますが、まだ確定事項ではありません。そこで勝ち抜き戦をやったり、トーナメント戦ができるという形です。みんなでサバイバルをやる、なんてこともできますよ。

○観戦とは？　ワイガヤと楽しむ

ボイスチャットを使ったコミュニケーションをもっと広げようと。そのためには観戦があったほうがいいですよね。後ろでワイワイガヤガヤ、アーケードライクに楽しめて。あと、観戦することで相手のクセを見つけてつぎの対戦に活かすこともできるしね。

○気になるタッグバトルは？

オンライン対戦では、1対1になりますがタッグバトルも可能です。でも4人での対戦は今回見送りました。理由は回線スピードです。観戦ならともかく対戦となると1対1がいまのところ限界で、ここは次回の課題ですね。

○オフラインでどう楽しめる？

オフラインのモードは充実していますよ。『DOA2HC』にあったものは基本的にすべて入ります。UPS、バトルレック（試合の録画）はもちろん、CGギャラリーモードも最新のものが収録されます。内容としては『DOAX』や『DOA2』のグラビアがメインです。

○男性キャラのグラフィックは？

もちろんすべてグレードアップしていますよ。体格が変わっているキャラクターもいますし。そのときどきのかっこよさの解釈で男性キャラも大きく変わっていきますからね。もちろんコスチュームも増やしますよ（笑）。

○コスチュームに関して

『DOA2HC』のコスはすべて組み込みます。ひとつだけデザイナーが外したいコスがあるということなので、それだけは外すかもしれません。

○『DOA2HC』からの進化

『DOA2HC』というベースがあるぶん楽と言えば楽ですが、さらなるおもしろさを追求しないと意味がないので、そこの部分に注力しています。ユーザー・プロファイル・システムや新型のデンジャーゾーン、もちろん新コスチュームもたくさん用意します。僕としてはプレイステーション版『DOA1』より多くしようと考えています。

○コスチュームの取得方法は？

ふつうにします。基本的にサターン版準拠ですね。クリアーすればするほどコスが増えていくという形です。今度はアイテム"Xbox"を求めて殴り続けなくちゃいけないなんてことはありませんからご安心ください（笑）。

○ステージの数とクオリティー

クオリティーはもちろん、デザインの方向性を変えています。数は、前作と同程度になりますが、いくつか廃止して、新しいものを追加することになります。DEATH BALLEYは多分なくなるんじゃないかな？ もともとあそこは、『DOA2』の各種システムのデモンストレーション用にちょちょいと作ったステージなので（笑）、あんまりおもしろ味がないんですよね。



新コスチュームと新ステージをお届け!

DOAO新着映像集

まずは新たに判明したコスチュームとステージをドーンと大公開! おなじみのものからアッと驚く新作まで多種多様。新ステージの"Fireworks"は戦略面にも期待できる。

NEW RELEASE コスチューム1 あやね AYANE

定番 忍装束(リボン)

第2のヒロインとしてかすみとともに高い人気を誇るあやねちゃん。今回紹介するのは、胡蝶のイメージが強い紫紺のリボンコスチューム。ついに届いた定番コスにひと安心。

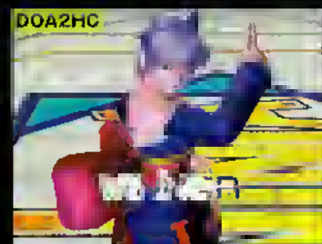




←↑『DOA3』を除く全作品でCOS1として存在。袖のヒラヒラが特徴的だった忍装束(オレンジ)と並んで、あやねのイメージに直結していた王道コスチュームが登場。

おなじみのコスを初公開

あやねが初めて登場したプレイステーション版『DOA1』以降、『DOA2HC』まで正式コスチュームの位置づけにあった忍装束(リボン)の姿を初公開。回転系のモーションが多い、あやねの動きを引き立てる大きめのリボンが特徴だ。これが風に揺れる様も早く見てみたいもの。コスチューム自体の完成度は申しぶんないが、じつは意外な事実が……!



↑あやねといえばやはりこのコス。『DOAX』の好みも、ヒントがいろいろ隠されていた。

正式コスチュームに異変アリ?

『DOA2』シリーズではCOS1だった忍装束(リボン)だが、今回は正式コスチュームから外れ、別なコスが用意されるという衝撃の事実が発覚! 新たに採用される新COS1はすでに公開済みのものなのか、はたまたまだ見ぬ新コスなのか……期待に胸が高鳴る!

NEW RELEASE コスチューム1 アイン EIN

継承 イプシロン

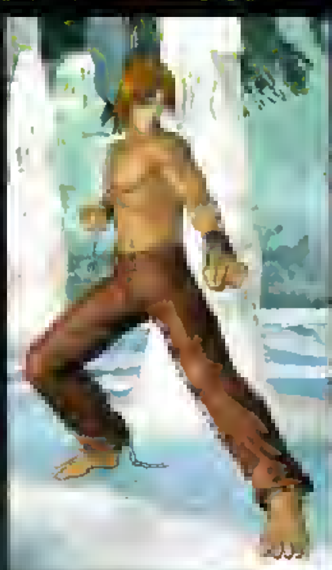
ハヤブサに続いて公開となる第2の男性キャラクターは、霧幻天神流 天神門頭首にして超人開発計画の犠牲者となったアイン。イプシロン計画の実験体コスチュームで登場だ。

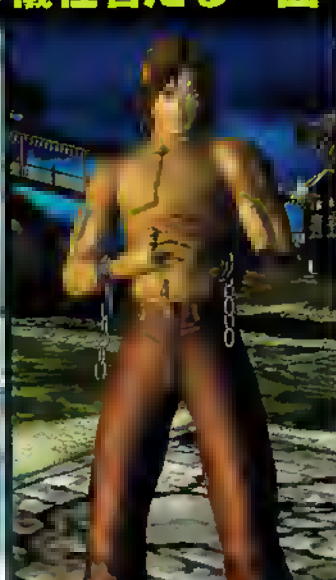
イプシロン計画の犠牲者たる一面

ドイツの山中深く、シュバルツバルトの森に打ち捨てられていた若者。すべての記憶を失い、短期間で空手を学んだその若者の正体こそが、霧幻天神流頭首であり、かすみが追うハヤテその人だった。ストーリー面でも重要なキーマンであるアイン。超人開発計画の実験体としてDOATECの捕囚となっていたときの姿がこのコスだ。



↑露出は少ないためコス自体の変化はあまりないが、アイン自身の質感アップに感嘆。







↑これまでの『DOA2』では最初に手に入るCOS3がコレだった。シンプルなコスチュームだが、よく見ると切れた鎖などは非常にリアルな造形に生まれ変わっている。

新たなるデンジャー"階段落ち"が発生
最新『DOAO』専用ステージ
Fireworks

今回は完全な新ステージが明らかになった。周囲に絶えず上がる花火、古風な巨大木造建築に設えられた急な階段が特徴のFireworksを徹底的に解剖！



階段を転げ落ちたら先はまさしくDEAD OR ALIVE!

Fireworksは、文字どおり花火の美しさが際立つ純和風ステージ。大きな特徴として、上層から下層に向かって続く50段の階段が挙げられる。この階段はデンジャーゾーンとして機能し、うっかり階段際でダウンを奪われると急転直下、下層までまっさかさまに転落！ 大ダメージを受けてしまうのだ。

日本の夏といえば花火



⬆ここでダウン技を食らってしまうと大変なことに。階段そばでの位置取りが重要になりそう。

50段の階段を転げ落ちる恐怖!

上層と下層の高低差はざっと見積もっても7～8メートルはある。常人なら命すら落としかねない、地獄の50階段落ちをとくと見よ！ できればこうはなりたくないものだ。






CHECK!

"デンジャーKO"が選択可能

これまでの『DOA2』シリーズは落下デンジャーのダメージでKOされることはなかった。これは対人戦での納得感を考慮してと思われるが、家庭用ベースの『DOAO』では選択可能になる。



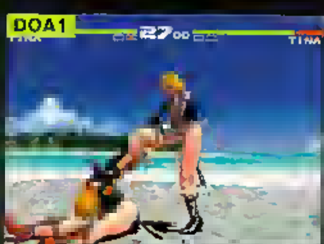
⬆落下デンジャーがあるステージではかなり重要。階段落ちはどのくらい減るのか？

NEW RELEASE コスチューム3 ティナ TINA

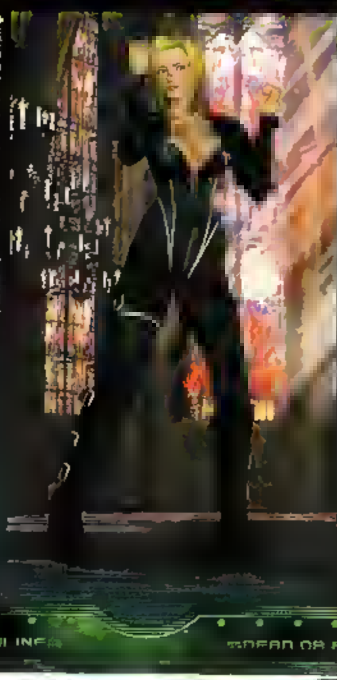
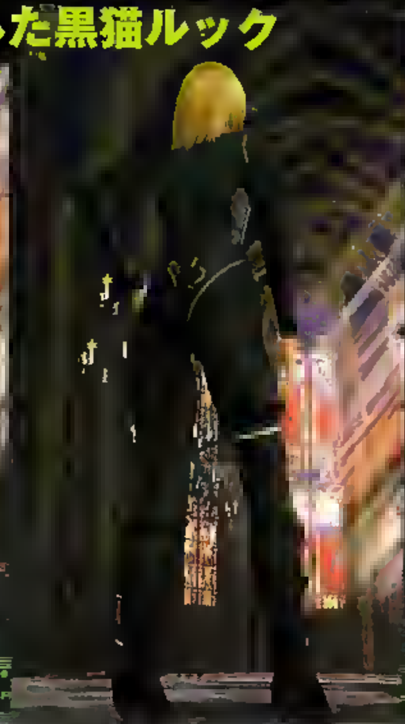
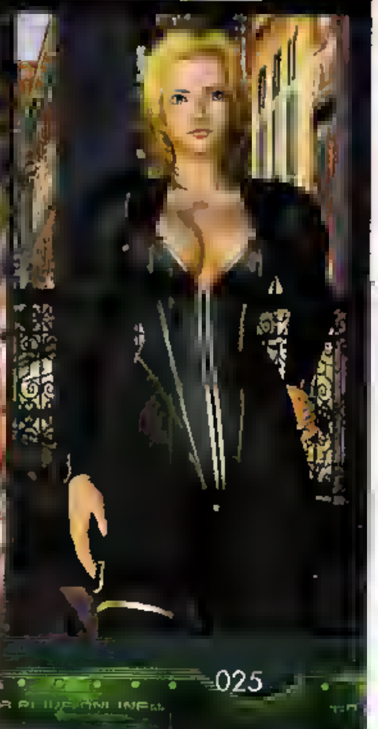
洗練 猫耳ボンテージ
より艶やかさを増した黒猫ルック

最強不敗のプロレスラーとして君臨するティナ。スーパーモデル、ひいては万人に騒がれるスーパースターになるべく、格闘大会DOA優勝という栄誉に向かって邁進する！

グラマラスでセクシーなティナの魅力がバッチリ表現された猫耳ボンテージ『DOAO』版が登場！ 元祖『DOA1』から進化を続けてきた、その方面の(？)人に絶大な人気を誇るコスチュームだ。ステージの光の関係もあるのか、今回は全体的に黒味が増している印象がある。革ベルトなどの小物もだんぜんキレイで、時代の進歩に感謝感激！



⬆『DOA1』当時は実験的なコスチュームも多数。ひとつでも多く復活してほしい！

➡魅惑のボンテージコスチュームが劇的に美しくなってXboxに帰ってきた！ かすみ&あやね以外のキャラは未公開のコスも多く、非常に楽しみ。



クオリティー、バリエーションともに過去作を凌駕!

DOAO CHARACTERS COSTUME GRAFFITI

闘いに華を添える美しき女性キャラクターを中心に、半年以上にわたって公開されてきたコスチュームを一挙公開！ これでも全体数からするとごく一部なのだ。

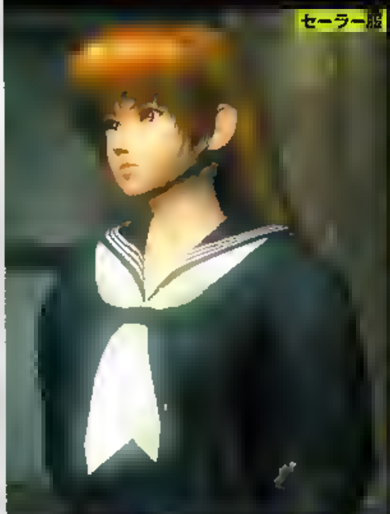
ここでは、キャラクターの魅力を高め、彩り鮮やかにドレスアップする色とりどりのコスチュームを大特集！ デザイン、数量、クオリティーと、あらゆる要素がパワーアップした新旧のコスチュームは、眺めるだけでも幸せな気分になれること請合い。全身のコスが揃う日は近い。



←忍者もやっぱり通学する？ 制服はもはや外せないコスだ。

コスの出しかたは「DOA1」方式！

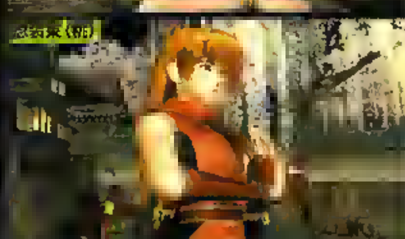
本誌3月号でもお伝えしたとおり、コスチュームの解放条件はサターン版「DOA1」を踏襲した形になるという。つまり、ストーリーモード（トーナメントモード）をクリアーするたびにコスが追加されていく仕組みだ。これなら[illegible]れる数のほうもハンパじゃない！ じっくり揃えていこう。













かすみ

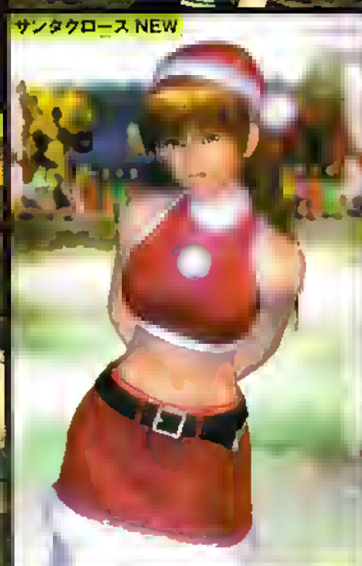
ハヤテを追ってどこまでも――

KASUMI

なかば約束された地位を捨て、抜け忍の道を選んだかすみ。その身に背負った重すぎる宿命からは解き放たれたが、闘いは終わらない。

これまで判明しているコスは8種類。このうち完全な新作は4つある。オーバーオールとセーラー服（夏服）は「DOA1」に存在していたものだが、デザイン面も含めて別コスといってもいいほどの進化を遂げているぞ。









ティナ

自指すはトップモデル
TINA

生業としている女子プロレス関連のコスチュームが多かったティナだが、ワイルドなシャドウマンGFやセクシーなボンテージもあった。

ティナの公開コスチュームは意外に少なく3種類。これに今回の猫耳ボンテージを加えて4つになる。いずれも、大陸育ちの彼女のおおらかなイメージを高める豪勢なコスチュームだ。定番のリングコスチュームは増えるか？



←私服姿もいいけど、ウェスタンは入る？



リングコスチューム（銀）



私服（ジーンズ）



星条旗マント NEW



エレナ

真実を知る闘いへ
HELENA

その運命的な生い立ちからか、年齢以上の落ち着きと気品を備えているエレナ。母親譲りの、一流オペラ歌手という一面も持っている。

エレナのコスチュームは黄＋紫の私服と拳法着（黒）のみが公開されている。『DOA2HC』の継承ぶん＋新作を合わせて考えると、未見のコスは二桁に達する勢い。新コスはもちろん、継承コスも発表される日がじつに楽しみ。



私服



↑→劈掛拳の拳法技をメインに代表される、豪華なコスが多いなかでは珍しい軽装のコスだ。

仕掛けも多彩なバトルフィールド STAGE GALLERY #1

多彩なコスチュームとそれを纏う「DOA」界のキャラクターたちに加えて、映像面の大きな魅力となっているのが数々のステージだ。各ステージにはデンジャーゾーンと呼ばれる仕掛けが設置されており、フィールドの形や傾斜などが戦術面にも大きな影響をおよぼす。思わず見とれてしまう景観や自然現象で華麗にデコレートされたステージの群像。それぞれに隠された本質を見抜き、地の利を活かした闘いを心掛けるべし。

J.CASTLE

今回新たに加わった古城のステージで、かなり広い印象を受ける。天守閣と中庭の2層を確認ずみ。満開の夜桜と、それを照らし出す月光が風光明媚な和風のスポットだ。下層と思われる中庭には橋が架けられている。この下にも行けるか？



↑いままでにないステージだけに、スリップ地形の有無など、ギミック面にも自然と興味がわいてくる。

THE DOATEC GERMAN



↑『DOA3』のDOATEC HKは、上層から落下したフィールドが内側と外側で2ヵ所に分かれていたが……。

DOATECの研究施設で、かすみのクローン体が大量に眠っている。デモにはこのカプセルに溶液が満たされていく様子が収められている。これまでにもBIO.LAB、DOATEC HKという似たステージが存在していた。ステージの構造とデンジャーゾーンは不明。

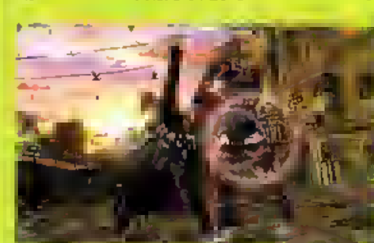
THE PRAIRIE

プレイステーション2版「DOA2」と『DOA2HC』に収録されていた荒涼とした平原ステージ。これが緑豊かな草原になって復活。サボテンなどの障害物も追加されている。プレーリードッグ"ティナちゃん"が登場するデモにも期待したい。



↑「DOAX」でその存在感がひときわ増したティナちゃんの生まれ故郷。見渡す限りの草原が圧倒的。

THE KAWLOON



↑中華風の独特な配色が特徴のステージ。下層へ落下すると、演出とともに看板が誘発型デンジャーに。

『DOA2HC』で追加された上下2層のステージで、外観や一部の仕掛けは、プレイステーション2版のCRIMSONを踏襲。今回は『DOA3』のDOATEC GERMANとさらなる融合を果たし、巨大な看板を破壊しながら落下するようになっている。

THE BURAI ZENIN

サターン版「DOA1」のステージをアレンジしたもので、ドリームキャスト版以降に収録。石造りの広い空間が2層あり、爆発する柱が点在している。門を破壊して到達する下層は、緩やかな傾斜のある階段になっている。雷と雨が衝撃的なステージ。



↑爆発柱は上層に8本、下層に4本あり、一度発動すると消える。これをめぐる位置取りが熱かった。



あやね

霧幻天神流 羅神門最強のくノ一
AYANE

里の命令でかすみを追いながら、そこに狂おしい思いを重ねるあやね。密かに想いを寄せるハヤテ（＝アイン）との遭遇が彼女を変える!?

今回紹介した忍装束（リボン）を含めると、これまでにいちばん多い10種が確認されているあやねのコスチューム。オーバーオールなどの『DOA1』アレンジコスや完全新作も充実。バリエーションも豊富でうれしい限りだ！



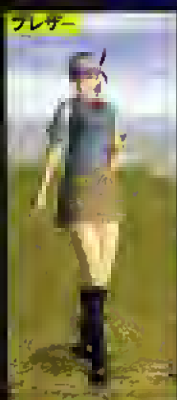
オーバーオール NEW



忍装束（紫）



ベアトップ NEW



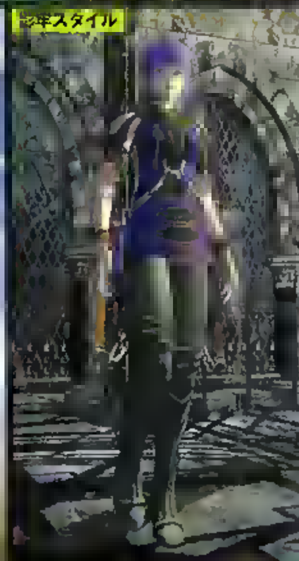
ブレザー



Xbox NEW



ダークヒロイン



少年スタイル



スポーツウェア NEW



私服

シリーズ最多! のかすみ&あやねコス

『DOA2』コスチュームは『DDA2HC』のものをほぼすべて継承すること、過去最多であったプレイステーション版『DOA1』と同等数の存在、の2点が確定している。参考までに、過去作におけるかすみとあやねのコスチューム数を比較してみよう。最低限でも新コス数は両者とも7つになる？

かすみ&あやねのコス数

DOA1(PS)	14
OOAHC	8
OOA3	かすみ 5 あやね 3

↑プレイステーション版の数が目立つ。『DOA3』は意外に少なめ。



レイファン LEIFANG

太極拳の達人

天真爛漫な太極拳マスターのレイファン。かつて危ないところを助けられた、ジャン・リーとのつかず離れずの関係も気になるところ。

レイファンのコスチュームも公開数は少なめで、バストアップまたは全身像はここにある2種のみ。バトル画面では正式コスチュームのチャイナドレス（赤）、「DOA2HC」の追加コス・拳法着（白&緑）も確認されている。





男性キャラクターのコスチュームは？

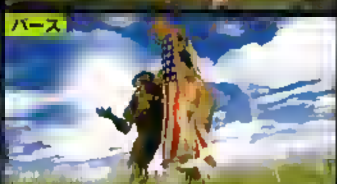
男性キャラクターのほうは、ハヤブサの「NINJA GAIDEN」と今回のアイン以外は、バトル画面で1〜2種類のコスが確認できるのみ。少し寂しい感じもするが、何らかの新コスは入るはず。数よりも質を重視したものに期待！

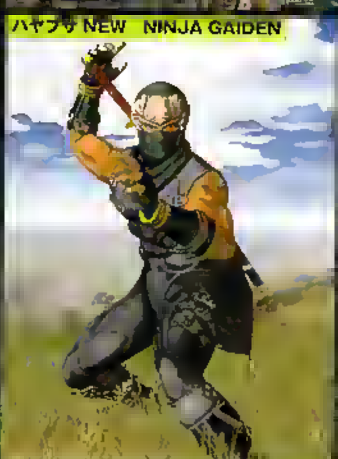


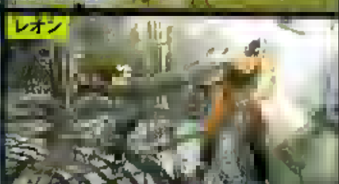














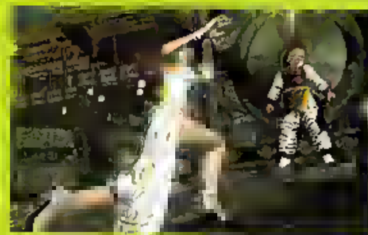
STAGE GALLERY #2

デンジャーゾーンを活用せよ！

引き続き現在わかっている残り5ステージを紹介。Fireworks込みで11種類となるが、最終的に「DOA2HC」と同程度になるという。つまり、あと9つは残っている計算だ。新ステージ追加のかわりに、ステージコンセプトの重複やバトル面のおもしろさを加味して廃止されるステージもある。しかし、継承ステージも映像、仕掛け、階層など何らかの変化があるので、見慣れた感じはない。心機一転して闘えそうだ。

THE AERIAL GARDEN

一面水場の上層と滝を落ちた先の下層に分かれる空中庭園ステージ。今回はさらに最上層が追加されている。最上層はスリップ地形がないが、かなり狭く落ちやすい。また、設置された銅鑼にぶつかると大きな音がなる。追加ダメージの有無は不明。



⬆新設された最上層は足場を気にすることなく闘える。銅鑼にぶつかるとかなり派手な効果音がなるぞ。



⬆TGSのデモ映像では、雪だるまが破壊されるシーンも確認された。一度ぶつかると消滅するようだ。

THE KOKU AN

プレイステーション2版から登場のステージ。煌びやかな屋内から転落すると庭園に着地。高低差はあまりないので、これまでどおりなら落下ダメージは低いと考えられる。下層は雪景色が広がっている。ここに新たに雪だるまなどオブジェが追加。

THE OEMON'S CHURCH

上下2層に分かれた伝統の教会ステージ。上層には巨大な釣り鐘とガラスの時計、下層には天使の像などが設置され、これまでよりも豪華で幻想的な作りになっている。文字盤やステンドグラスから差し込んでくる光によって、神秘的な空間を演出。



⬆構造自体には大きな違いはないものの，演出面が飛躍的にパワーアップ。落下シーンにも大期待。



⬆見ているだけでも寒さが伝わってくる雪原ステージ。晴天だけでなく，曇り空で闘うこともできる。

THE WHITE STORM

一面銀世界の山岳ステージで、全域がスリップ地形になっている。いままでとは様相一変、吹雪から晴天に変化し、雪煙などの表現も含めて映像面が大幅進化。また、上層が狭くなり危険度もアップしている。下層は氷に覆われた洞窟で、こちらも危険な場所だ。

THE DANGER ZONE

ステージを取り囲む壁が爆発する、「DOA2」を象徴するステージ。平坦でそこそこの広さがあることから、アーケード版の対戦プレイはおもにこのステージで行われた。ギミック面に大きな変化はないが、バトル開始まえのデモが一新されている。



⬆爆発が頻繁に発生。位置取りの基本を学ぶうえでも最適なステージ。まずはここで技の練習をしよう。

ブロードバンド

Xbox Liveでオンラインゲームを楽しもう！

『NINJA GAIDEN』も『DOA Online』も対応しているXbox Liveって何？ というアナタのために、そのすべてを紹介しよう！

オンラインゲームってちょっと敷居が高そう。いちいち文字入力して会話しなくちゃならないのが面倒。ゲームごと、メーカーごとに個人情報登録があって入力が大変だしIDも覚えていられない……。そんなオンラインゲームのわずらわしい部分は、すべてXbox Liveが解決！ まさに夢のオンラインサービスなのだ。

いったいどんなサービスなのか、じっくりと解説していくぞ。





オンラインゲームサービス Xbox Liveとは？

Xboxにおいて、オンライン対戦や新コンテンツをダウンロードするなどのオンラインサービスを受けるには、まずXbox Liveに加入しなければならない。そんなに難しい手続きがあるわけでもなく、いくつかの必要なものや条件が揃えば、カンタンに始めることができるぞ。メールやサイト閲覧といった、いわゆるインターネットのようなサービスはいまのところないが、そのぶん下記のようなXbox Liveならではのゲームに特化したサービスを味わえるぞ！





↑→『PSO エピソード1&2』や『メックアサルト』では追加コンテンツが楽しめる。

声でつながるコミュニケーション！
ボイスチャット！
ボイスコミュニケータを使って、リアルタイムに"声で会話"しながらゲームを進めることができる。キーボードとコントローラを持ち替える必要ないから便利！

オンラインの友だちがすぐに見つかる！
フレンドリスト
友だちのIDを登録しておけば、その友だちがいまXbox Liveで遊んでいるのかどうかがすぐわかるぞ。自分が遊んでいるゲームに招待すれば、すぐいっしょに遊べるのだ。

やりこんでもまだ終わらない！
コンテンツダウンロード
追加シナリオ、追加マップ、追加キャラクターなど、新しいデータをダウンロードすることができる（もちろん、ソフト側が対応している必要がある）。

登録は最初の1回だけ
ゲーマータグ
Xbox Live登録時に決めることができるID。このゲーマータグがあれば、どのソフトでもどのXboxからでも、Xbox Liveのサービスを受けることができるぞ。

Xbox Liveで遊ぶには何が必要なの!?

Xbox本体と対応ソフトがあればすぐにXbox Liveができる……というわけではない。接続するにあたって、いくつか必要なものがあるのだ。中には手続きなどいろいろ時間のかかるものもあるが、Xbox Liveだけに必要なものというわけでもないので、これを機に揃えてみるのもいいかも！

これがあればすぐ開始
Xbox Liveスターターキット
12ヵ月分のXbox Liveサービス利用料、ボイスコミュニケータ、付属ソフトがついて6800円（税別）。次ページで紹介する2ヶ月無料カードを使って登録するのもアリだ。

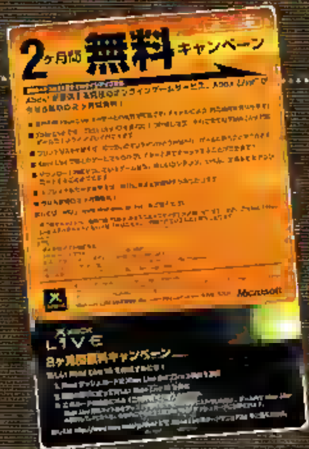
Xboxでも常時接続！
ブロードバンド
基本的にはパソコンを所有していて、インターネットはブロードバンド（ADSL、ケーブルテレビのインターネットサービス、光ファイバー）による接続が必須。

身元確認の意味もあり
クレジットカード
Xbox Live登録時には、VISA、MASTER、AMERICAN EXPRESS、JCBいずれかのクレジットカードが必要だ。18歳以上（学生を除く）で毎月一定額以上の収入がある人ならば基本的にクレジットカードの取得は可能なので、持っていない人はこれを機に取得してみてはどうだろう!? インターネットショッピングや海外旅行などでは必須と言ってもいいので、1枚くらい持っておくと便利だぞ。

未成年はどうしたらいいの？
上記のとおり、未成年の場合はクレジットカードを持つことができない。それでも大丈夫！ 登録者の家族ならXbox Liveで遊んでいい規約になっているので、両親に頼んで登録してもらうといい。有料コンテンツを購入できないように設定することができ、いろいろ工夫すればクレジットカードへの課金は0円で済ませることも可能なのだ（それでも登録時には必須）。このあたりをじっくりと両親に説明するといいぞ。

スタータキットを使わなくても、いきなり無料でXbox Liveを楽しめちゃう!? 早速、いますぐ登録してみなくちゃね！

2ヶ月無料カードを使って Xbox Liveに登録してみよう！



『NINJA GAIDEN』体験版パッケージには、Xbox Live2ヶ月無料カードが同梱されている。このカードに書かれている利用番号を使ってXbox Liveに登録すると、2ヵ月間無料でXbox Liveを楽しめるのだ。登録作業そのものはスタータキットのときとまったく同じで、本登録と何ら変わりはない。クレジットカードもブロードバンドも必須なのでこっちはちゃんと準備しておこう。

手順1

Xboxをブロードバンドに接続する

Xbox本体の裏側にあるイーサネット端子に、ADSLなどのブロードバンド環境を接続しよう（イーサネットケーブルは別途購入しておくこと）。ADSLモデムから直接つなげるもよし、ブロードバンドルータ経由で接続するもよし、だ。



↑ボイスコミュニケータは別売りもしている（税別3500円）。

手順2

Xbox本体をアップデートする

つぎに、Xbox Live対応ソフト（P.33の表を参照）をひとつ用意する。2月26日発売の『NINJA GAIDEN』でももちろんオーケー。ゲームを起動して、"Xbox Live"を選択しよう。Xbox本体がまだLive対応でなければアップデートが始まる。

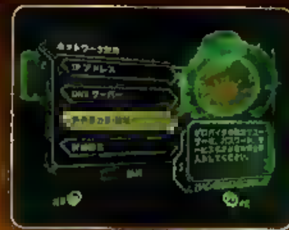


↑アップデート作業は何度か行われることもあるぞ。

手順3

Xbox Liveを選び、ネットワーク接続をする

Xbox本体のダッシュボードに"Xbox Live"の項目が増えたはずなので、ここを選択してネットワーク接続を行う。接続設定はオートで行われるが、途中で中断されたらXbox オフィシャルサイト（http://www.xbox.com/jp）を参考に調べてみよう。



↑ADSLモデムと直接つないでいる場合は設定が必要。

手順4

"新規ID"からゲーマータグを作成する

ネットワーク接続後、"IDの管理"から"新規ID"を選んでゲーマータグを作成しよう。ゲーマータグの名称、利用番号、クレジットカード番号、住所氏名など、必要な情報を入力すれば、ID登録は完了。すぐにXbox Liveを楽しむことができるぞ。

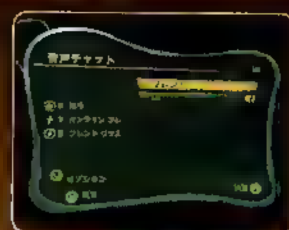


↑2ヶ月無料カードにあるシールを削ると利用番号がある。

手順5

自動ログインを設定する

2003年9月より、Xbox 本体だけでフレンドリストの確認ができたりボイスチャットができたりするXbox Live Nowという機能が搭載された。ソフトを入れないでXboxを起動したとき、すぐにXbox Live Nowの画面にするよう設定しておくと便利！



↑ゲームを起動しなくとも本体だけでボイスチャット可能。

2ヶ月無料カードで登録するときの注意

2ヶ月無料カードでの登録は、Xbox Liveスタータキットで登録するときと同様、正式な登録と何ら変わらない。ボイスチャットを楽しむには、別売のXboxボイスコミュニケータ（税別3500円。Xbox Liveスタータキットには同梱されている）が必要。また、このカードは新規作成時のみ利用可能で、連続して使ったり更新時に利用したりすることはできない。

■新規登録時の注意

●新規登録の有効期限は2004年3月31日まで。

●更新・退会手続きを行わないと、クレジットカードから月額680円（税抜）課金される。

●ダッシュボードの"IDの管理"にある"サブスクリプション"で無料期間の確認ができる。

■更新するときの注意

●更新するときは、3ヵ月目になるまえに登録したクレジットカードか、店頭で『Xbox Live 12ヶ月更新カード』（税別4980円）を買って更新する。

●クレジットカードの場合は、月額680円（税抜）か12ヵ月分4980円（税抜）かを選べる。

●手続きは、ダッシュボードの"IDの管理"にある"サブスクリプション"から行う。

■退会するときの注意

●退会は、マイクロソフト オンライン サポートサービスまで電話にて連絡する。フリーダイヤル0053-111-5063で、午前8時から午後11時まで受け付けている（携帯電話からはつながらないので注意）。

このカードを有効に使うには？

2ヶ月無料カードを最大限に有効活用するには、スタータキットと組み合わせるといい。登録時は2ヶ月無料カードを使い、3ヵ月目以降の更新分をスタータキットで更新する。こうすれば、本来は12ヵ月分の利用料金が含まれているスタータキットに対して、さらに2ヵ月追加できるってわけだ。



←スタータキットには『PSO エピソード1&2』同梱版と『MotoGP URT 2』同梱版の2種類ある。

Xbox Live
Xbox Live New Games 最新ゲーム情報

ここでは、これから発売されるXbox Live対応ゲームのうち、まもなく発売される2タイトルと、いまXbox Liveユーザーのあいだでもっとも話題となっているMMORPGの計3タイトルを紹介しよう！ どれもXbox Liveだからこそ楽しめると言っても過言ではない、注目の話題作ばかりだ。またXbox Liveをはじめていないなら、前ページを参考にしてぜひスタートさせてほしい。これらのゲーム以外にも、Xbox Live対応ゲームでおもしろいタイトルはたくさんあるぞ！



プレイヤーがひとつの世界でいっしょに冒険する！

超話題作『トゥルーファンタジー ライブオンライン』(以下『TFLO』)を改めて紹介しよう！

■発売元：マイクロソフト ■開発元：レベルファイブ
■ジャンル：MMORPG ■発売日：2004年春発売予定 ■価格：未定

多人数参加型オンラインRPGだ！

『TFLO』は、ひとつの世界に何千人ものユーザーが集まって生活していくオンラインRPGだ。ゲーム中に出会うほかのキャラクターは、"ほかの誰か"が操作している生きたキャラなのだ。



←馬は比較的入手しやすいようだ。移動が便利になる。



↑魔法使いなら、ホウキに乗って移動することもできる。ぜひ乗ってみたい！



➡ドラゴンはかなり高額？ これに乗れればかっこいい！

戦闘はみんなと協力しよう！



⬅戦闘では、ボイスチャットで確認しながらみんなで一気に攻めれば怖いモノはない！ 自分の役割をしっかりとこなそう。

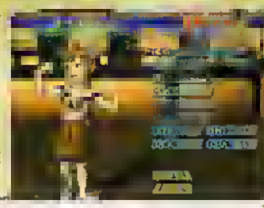
冒険は4つの街からスタート！



➡クレリア王国、ベルカンタス、ドミナ・ベリー、ゼスカルの4ヵ国から、スタートする国を選ぶことになる。

1 キャラメイキング

まず最初にキャラクターメイキングだ。目、口、鼻、体格など細かく設定できるので、同じキャラはまず登場してこないだろう。



➡肌や髪の色なども設定することが可能だ。



2 マイルーム

キャラが完成してゲームの世界に入ると、マイルームと呼ばれる各キャラの家の中からスタートする。スタート当初はほとんど何もないが、カーテンやテーブルなどを買って配置したり、壁に武器を飾ったりと個性的に飾り付けることが可能だ。また、マイルームに他プレイヤーを呼んで、ボイスチャットで会話することもできるぞ。



室内を飾り付け！

⬅室内にはいろんなものを設置できる。歴代の武器を並べとく？

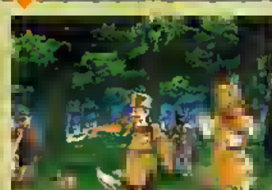


チャットに！

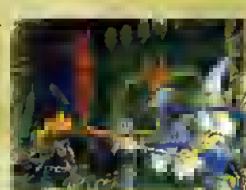
➡マイルームの中に入ると、部屋内にいる人たちとボイスチャットができる。冒険まえに相談する!?

3 いざ冒険へ！

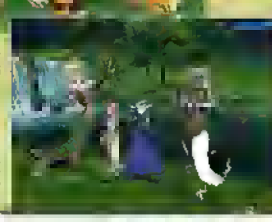
プレイヤーはまず、自分の生きかたを決めることになる。戦士になるか、料理をひたすら極めるか……。生きかたはキミ自身が決めろ！



⬅料理人はひたすら腕を磨く。おいしい料理ならいいこともある？



➡戦士ならひたすら外へ出てモンスターと戦おう。



➡踊りを見せて世界中を渡り歩く旅人、なんていうものいい。



数々のトリックを華麗にキメろ!

ゲレンデをカッコよく滑ろう!

天空弐 TENKU 2

Xboxオリジナルのスノボゲームが、Xbox Live対応となって帰ってきた!

■発売元：マイクロソフト　■開発元：Microsoft Game Studios
■ジャンル：パーフェクト・スノーボーディングゲーム
■発売日：2月26日発売予定　■価格：6800円（税別）

3つのゲームモードでやり込み要素も満点!!



⬆8つのステージすべてが実在する山を正確に再現したものに!

ゲレンデを自由に滑ってトリックをきめていくスノボゲーム『天空』シリーズ! 今作はゲーム史上最大のトリック数，そしてスノースケートでもプレイ可能となった今作! ミッションをクリアーしていく"Career"，自由に滑る"Free Ride"，そしてXbox Liveにも対応した"Multiplay"と盛りだくさん。

Xbox Liveでみんなと競演!

Xbox Liveなら最大8人までいっしょにプレイすることが可能。レースやスコアアタックなど4つのルールが用意されているぞ!



➡対戦時は相手のプレイも参考にしてトリックをキメたいね!?

GHOST RECON ISLAND THUNDER

今度の舞台はキューバ!

去年9月に登場した人気ミリタリーアクションの続編が早くも登場! 特殊部隊再び出撃!

■発売元：マイクロソフト　■開発元：ユービーアイソフト
■ジャンル：ミリタリーアクション　■発売日：3月11日発売予定
■価格：4800円（税別）

新マップ、新シナリオで新たな戦いが始まる!

今回の任務は，自由選挙間近の2009年キューバ。麻薬で権力を握る将軍らとその反乱軍を壊滅するため，"The Ghost"チームが派遣された……というお話だ。ジャングルや砂漠などのステージが加わったぞ。人気のあるFPSシリーズなので，前作にハマった人ならぜひ!

⬇全体的に起伏の激しいマップが多く，敵兵を見つけるのがけっこう難しい。



⬆天候に特徴のあるミッションが用意されているようだ。



最大16人大戦に、新マップをダウンロード!

Xbox Liveでは，前作同様最大16人同時プレイが可能だ。追加ミッションやマップのダウンロードサービスもあり!



➡ミッションの成績を他プレイヤーと競い合えるようにランキングが用意された。



⬆ダウンロードミッションも楽しみ。

Xbox Live対応タイトル一覧
（2004年1月30日現在）

NINJA GAIDEN
■テクモ ■アクションアドベンチャー ■2月26日発売予定
■7800円(税別) ※コンテンツダウンロードのみ対応

DEAD OR ALIVE Online
■テクモ ■対戦格闘アクション
■3月25日発売予定 ■6800円(税別)

ファンタシースターオンライン エピソード1&2
■セガ ■ネットワークRPG
■2003年1月16日発売 ■スターターキット同梱

[illegible]ライブ
■マイクロソフト ■テーブル
■2003年1月16日発売 ■スターターキット同梱

CAPCOM VS. SNK 2 EO
■カプコン ■対戦格闘 ■2003年1月16日発売 ■4800円(税別)

Whacked!(ワックド!) ポリヤバ!爆闘パーティーテレビ
■マイクロソフト ■パーティーアクション
■2003年1月16日発売 ■4800円(税別)

[illegible]
■ビクターインタラクティブ ■タクティカルアクション
■2003年2月27日発売 ■6800円(税別)

サウザンドランド
■フロム・ソフトウェア ■フィールド育成ストラテジー
■2003年3月20日発売 ■6800円(税別)

メックアサルト
■マイクロソフト ■バトルメカアクション
■2003年6月12日発売 ■6800円(税別)

MotoGP URT2 Online Challenge
■マイクロソフト ■バイクレーシング
■2003年7月17日発売 ■6800円(税別)

Midtown Madness 3
■マイクロソフト ■都市アクションレーシング
■2003年8月7日発売 ■6800円(税別)

Tom Clancy's GHOST RECON
■マイクロソフト ■ミリタリーアクション
■2003年8月25日発売 ■6800円(税別)

BRUTE FORCE
■マイクロソフト ■シューティングアクション
■2003年10月9日発売 ■6800円(税別)※コンテンツダウンロードのみ対応

NFL Fever 2004(ワールドコレクション)
■マイクロソフト ■アメリカンプロフットボール
■2003年10月23日発売 ■4800円(税別)

Inside Pitch 2003(ワールドコレクション)
■マイクロソフト ■メジャーリーグベースボール
■2003年10月23日発売 ■4800円(税別)

Outlaw Volleyball(ワールドコレクション)
■マイクロソフト ■バレーボール
■2003年10月23日発売 ■4800円(税別)

Project Gotham Racing 2
■マイクロソフト ■スタイリッシュレーシング
■2003年11月20日発売 ■6800円(税別)

Tom Clancy's Splinter Cell
■ユービーアイソフト ■ステルスアクション ■2003年11月27日発売
■4800円(税別) ※コンテンツダウンロードのみ対応

segaGT Online
■セガ ■ドライビング&カーライフシミュレーション
■2003年12月25日発売 ■4800円(税別)

Return to Castle Wolfenstein : Tides of War(ワールドコレクション)
■マイクロソフト ■3Dシューティング
■2003年12月25日発売 ■4800円(税別)

[illegible]
■YAKUYO ■パズル ■1月15日発売 ■6800円(税別)

NBA Inside Drive 2004(ワールドコレクション)
■マイクロソフト ■NBAバスケットボール
■1月22日発売 ■4800円(税別)

HUNTER The Reckoning REDEEMER(ワールドコレクション)
■マイクロソフト ■3Dアクションシューティング
■1月22日発売 ■4800円(税別)※コンテンツダウンロードのみ対応

Unreal Championship(ワールドコレクション)
■マイクロソフト ■3Dシューティング ■1月22日発売
■4800円(税別)

アウトモデリスタ U.S.-tuned
■カプコン ■レーシング ■1月29日発売 ■4800円(税別)

天空 -Tenku- 2
■マイクロソフト ■フリースタイル・スノーボーディング
■2月26日発売予定 ■6800円(税別)

鉄騎大戦
■カプコン ■戦争 ■2月26日発売予定 ■通常版7800円(税別)、
「鉄騎」専用コントローラ同梱版19800円(税別)

Tom Clancy's GHOST RECON : Island Thunder
■マイクロソフト ■ミリタリーアクション
■3月11日発売予定 ■4800円(税別)

Links 2004(ワールドコレクション)
■マイクロソフト ■ゴルフ
■3月25日発売予定 ■4800円(税別)

Counter-Strike
■マイクロソフト ■3Dアクションシューティング
■3月25日発売予定 ■4800円(税別)

[illegible]~Dronez~
■メトロ・スリーディージャパン ■サイバーアクションアドベンチャー
■4月22日発売予定 ■5800円(税別)

GUILTY GEAR XX #RELOAD
■サミー ■対戦格闘アクション
■4月29日発売予定 ■4800円(税別)

[illegible]
■キッズステーション ■3D縦スクロールシューティング
■2004年4月発売予定 ■4800円(税別)

天誅参~回帰ノ章~
■フロム・ソフトウェア ■忍者アクション
■2004年春発売予定 ■価格未定

トゥルーファンタジーライブオンライン
■マイクロソフト ■MMORPG
■2004年春発売予定 ■価格未定

RELICS
■ボーステック ■アクションアドベンチャー
■2004年発売予定 ■価格未定

[illegible]~アイダホポテトの逆襲~
■パンサーソフトウェア ■アクション
■2004年発売予定 ■6800円(税別)

HALO2(ヘイロー2)
■マイクロソフト ■SFシューティングアドベンチャー
■2004年発売予定 ■価格未定

ファントムダスト
■マイクロソフト ■タクティカルアクション
■2004年発売予定 ■6800円(税別)

ラリースポーツチャレンジ2
■マイクロソフト ■リアル・ラリーレーシング
■2004年発売予定 ■6800円(税別)

SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS
■SNKプレイモア ■格闘アクション ■発売日未定 ■価格未定

スパイクアウト エクストリーム(仮題)
■セガ ■リアルタイムオンラインバトル
■発売日未定 ■価格未定

Crimson Skies : High Road to Revenge
■マイクロソフト ■アクション ■発売日未定 ■価格未定

[illegible]ライブオンライン
■マイクロソフト ■スポーツ ■発売日未定 ■価格未定

Top Spin(ワールドコレクション)
■マイクロソフト ■テニス ■発売日未定 ■価格未定


うひとへ。
DEAD OR ALIVE
ONLINE


DEAD OR ALIVE Xboxに集結!
XBOX
よみがえる傑作
「伝説」と呼ぶにふさわしい「DOA1」と、格闘ゲームの歴史を変えた「DOA2」が、ついにXboxにやってきた。
もっと綺麗に
世界で最も美しい格闘ゲームといわれる「DOA3」をしのぐ超美麗なグラフィックが堪能できる。
たたかうゲーマーたちへ
DOAファンが待ち焦がれた通信対戦をついに実現。家にいながら、ゲームセンターと同じ興奮が味わえる。
もっと楽しく
遊び応えたっぷりの様々なプレイモードや、オリジナルコスチュームなど、豪華なボーナスフィーチャーが盛りだくさん!
NEW
豪華予約特典
描き下ろし
かすみちゃんポスター
Online Ver.
Xbox専用ソフト　対戦格闘ゲーム
2004年3月25日発売予定
希望小売価格8,800円（税別予価）
Xbox Live対応
HDTV対応
ワイドテレビ対応
ハードディスク対応
豪華予約特典
「かすみ新型コスチューム」
スペシャルフィギュア
詳しくはお店、または下記お問い合わせ専用番号まで。
※一部店舗で予約キャンペーンを実施していない場合がございます。
※特典は数に限りがございます。特典がなくなり次第終了とさせていただきます。
※ご予約の前に、特典がつくか必ずお店にご確認ください。
※特典画像はイメージです。変更となる場合がございます。予めご了承ください。
※画面は開発中のものです　【お問い合わせ専用番号】03-3222-7630（土・日・祝日を除く 13:00～18:00）
【Team NINJA公式サイト】http://www.tecmo.co.jp/teamninja/ 【テクモホットライン】03-3222-7550
Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。 ©TECMO, LTD. Team NINJA 2004
TECMO
http://www.tecmo.co.jp



FAMITSU-Xbox
NINJA GAIDEN SPECIAL
2004 MAR.3月号増刊
ファミ通Xbox
平成16年3月1日発行
発行人 浜村弘一
発行 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03-5433-7850(営業局)
enterbrain

T1107886030882
PRINTED IN JAPAN 凸版印刷 ©ENTERBRAIN 2004
雑誌07886-03 L-4/11
定価880円
本体838円